
DAS DEUTSCHE INSIDERMAGAZIN FÜR SEGA KONS
ZU GEWINNEN: 50 MUSIK-CDs
SEGA
pro
AUGUST 1993
DM 6,50
ÖS 70
AUSGABE 10
FLASHBACK
Die komplette Lösung zum Spiel des Jahres von US Gold
MEGA-CD
Freches Kerlchen - Willy Beamish!
Interview mit den Herstellern von CDX: Datel
MEGA DRIVE
Jungle Strike in Aktion!
J League Striker – Fußball vom Besten.
MASTER SYSTEM
Land of Illusion: Die letzten Level geknackt!
Superman schlägt sich durch!
GAME GEAR
Tengen: Verrückt auf Fußball!
Master of Darkness schlägt in London ein.
STREET FIGHTER II
Capcoms klassische Spielhallenumsetzung stürmt herein. Ausführliches Preview plus 4 Poster im Heft!
BRANDAKTUELLE NACHRICHTEN UND DIE BE SEGA-SPIELETESTS



AUGUST 1993
AUSGABE 10
1. JAHRGANG

KORRESPONDENZ
SEGAPRO LESERSERVICE
POSTFACH 101905
44719 BOCHUM

HERAUSGEBER
Richard Monteiro

REDAKTION
Markus Scheer

REDAKTION (Großbritannien)
Dominic Handy
Claudia Niermann
Pat Kelly
Mark Hill
Sam Hickman

REDAKTION (Japan)
Emiko Tedesco
Noriko Buckingham

PRODUKTIONSMANAGER
Diane Tavener

DESIGNERS
Alan Russell
Si Christopher
Helen Monaghan

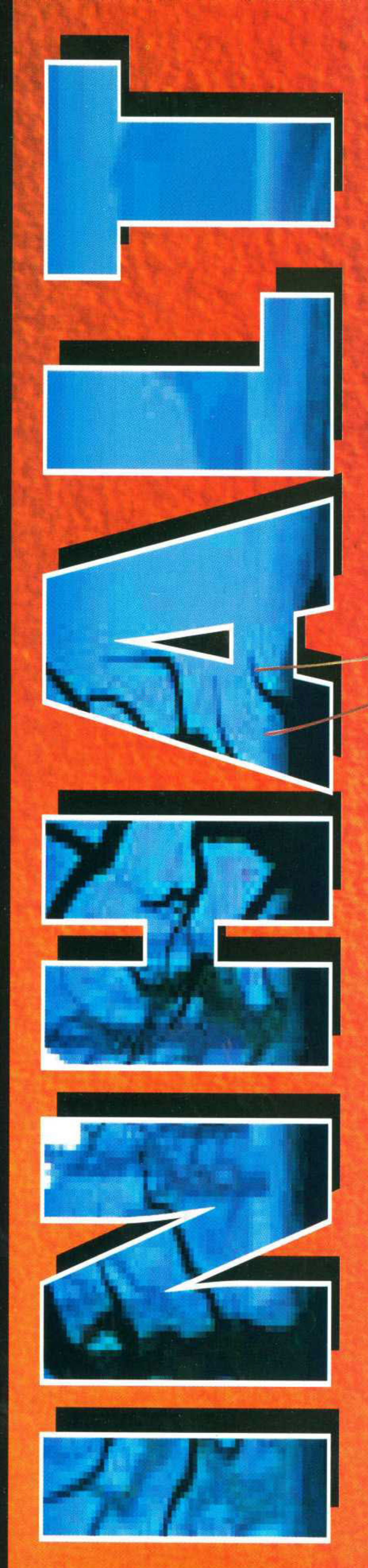
ANZEIGENLEITER
Neil Harris

MITARBEITER
Stuart Wynne
Mark Monteiro
David Graham

VERLAG
Paragon Publishing Ltd
Durham House
124 Old Christchurch Road
Bournemouth BH1 1NF
England
Tel: 00 44 202 299966
Fax: 00 44 202 299955

VERTRIEB
WE Saarbach GmbH
Hans Bockler Straße 19
Postfach 1562
5030 Hurth-Hermulheim

DRUCK
Southernprint (Web Offset) Ltd



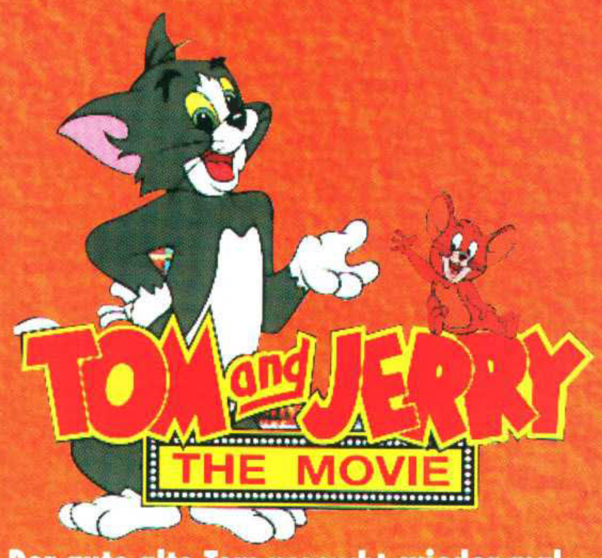


Endlich können auch Master System-Besitzer mit den Uzis fuchteln. Bebilderte Lösung auf S. 76.



JUNGLE STRIKE

Diese panzerzerschmetternde Kriegssimulation ist ein echter Knaller. Pro und Kontra des Spiels im Review auf S. 16.



Der gute alte Tom versucht wieder mal, die kleine Maus zu fangen. Review auf S. 37.

ProNews

Japan News

Pro Feature

Previews

ProReviews

ProTips

Rubriken



Willy Beamish....20
Willy kriegt schlechte Nachrichten, aber er hält sich wacker.



Street Fighter II....39
Das härteste Kampfspiel aller Zeiten unter der Lupe.



Home Alone....24
Marv & Harry treiben ihr Unwesen.



World Cup Soccer....27
Das beste Sportspiel der Welt kommt aufs Game Gear.

REVIEW INDEX









Willkommen zu SegaPro im August! Nach einigem Hin und Her, hat Street Fighter II nun endlich den Sprung auf den Mega Drive geschafft! Auf Seite 39 bringen wir Euch einen fabelhaften Preview zum Sommerhit des Jahres '93: Exklusive Screenshots und Poster von vier Hauptfiguren des Spiels. In den nächsten beiden Ausgaben werden die übrigen 8 Charaktere auf Postern vorgestellt!

Aber das ist noch nicht alles! Obwohl die Mega-CD in Deutschland offiziell noch nicht eingeführt worden ist, haben Datel – die Erfinder des Pro Action Replay – ein Gerät namens CDX produziert, das es Spielern ermöglicht, CD-Spiele jedweder Herkunft auf der deutschen Mega-CD zu spielen. Na, was sagt Ihr dazu?! Ein exklusives Interview mit der Firma beginnt auf Seite 8.

Spiele-Reviews noch und nöcher: Populous II, Jungle Strike, Super Man, Mig-29, Muhammad Ali Boxing, Pro Striker Soccer – und das ist erst der Anfang! Von Sommerflaute keine Spur...

Auch Fans unserer berühmten kompletten Spiele-Auflösungen sind nicht vergessen worden! Auf Seite 62 findet Ihr eine ebensolche Lösung für Flashback, das Spiel mit den einzigartigen Grafiken von US Gold. Batman Returns (S.70) und Terminator (S.76) haben wir die gleiche Behandlung zukommen lassen.

Genug geschwatzt! Erfreut Euch an dieser Ausgabe, die vor Informationen schon aus allen Nähten platzt! Übrigens...
geheimnisvolle Dinge tun sich hinter den SegaPro-Kulissen, Gerüchte über neue und wunderbare Veränderungen liegen in der Luft. Oh nein, unsere Lippen sind versiegelt...Ihr müßt Euch schon bis nächsten Monat gedulden!

DIE PROS

GAME GEAR ZUM SUPERPREIS

Alle Spielefans, die bisher vergeblich auf Sonderpreise auf dem Hardware-Markt gewartet haben, gibt's gute Neuigkeiten:
Ein Game Gaer gibt's jetzt ab ca. DM 239,- zusammen mit einem umfangreichen Softwarepacket! Nichts wie in den Laden!



Sega-Zug

Wir berichteten kürzlich vom Sega-Zug, der im Mai und Juni durch die Lande tourte. Bei unserem Besuch erlebten wir hautnah ein paar erstaunliche Player, die das Zeug zur Europameisterschaft haben. Gespielt wurden fünf Super-Sega-Titel: Sonic 2, Taz Mania, Ayrton Senna Super Monaco Grand Prix, Thunder Force IV und Global Gladiators. Gleichzeitig wurde dem Zug ein passendes Outfit verpasst, wozu die Zeitschrift "Popcorn" ihre Leser im Rahmen eines Graffiti-Wettbewerbs aufgerufen hatte: "Stylt den Sega-Championtrain!"...

Kurzmeldung... Die Mega-CD 2 kommt im Spätsommer in einem Verkaufspaket mit 7 Spielen auf den Markt und wird DM 599,- kosten**...STOP**

Mega-Modem fürs Mega Drive

Wußtet Ihr eigentlich, daß es ein Modem für Euer Mega Drive gibt? Nein? Wen wundert's. denn über das Modem hat man sich in Europa totgeschwiegen. Mit Hilfe dieses Geräts habt Ihr die Möglichkeit, über Telefon mit Freunden in aller Welt zu spielen. Natürlich ist das ein teurer Spaß, aber ein gewisser Reiz bleibt dennoch. Leider gibt es noch nicht sehr viele Spiele, die das Modem unterstützen.

Capcom gegen Nintendo

Seit Capcom seine Absicht preisgegeben hat, im Sommer Streetfighter 2 für die Sega-Konsolen auf den Markt zu bringen, ist NINTENDO sauer. Jetzt muß Capcom sich zwischen einem sicheren Hit und einem guten Verhältnis mit NINTENDO entscheiden... Uns als Mega Drive-Besitzern würde die Entscheidung nicht sehr schwer fallen.

Die magischen Zwillinge

Durch zwei einzelne, mit langen Kabeln versehene Steuerknüppel, habt Ihr eine nie dagewesene Bewegungsfreiheit beim Spielen. Für nur ca. DM 40,- zu haben!

Stallone auf dem Mega-CD

Cliffhanger ist der neuste Kinohit mit Sylvester Stallone (kommt voraussichtlich im Spätsommer in die Kinos.) Sony will gleichzeitig alle Mega-CD-Fans mit dem Spiel versorgen.

In Cliffhanger spielt Sly einen Bergsteiger, der gegen eine Handvoll Touristen kämpft und diese bis an den Rand eines Nervenzusammenbruchs bringt!

Geflüster...

- Software-Hersteller US Gold hat sich das Recht zur Winter Olympiade 1994 gesichert und arbeitet zur Zeit an einer Winter-Version von Olympic Gold. Im Spiel kann man Skifahren, Bobfahren und Eislaufen, Biathlon, Slalom und Luge betreiben!

- Virgin Games hält die Lizenz für das Spiel zum Film Demolition Man. Bis jetzt ist nur bekannt, daß das Spiel auf allen Sega-Systemen veröffentlicht wird.



- Sogar die englische Königsfamilie ist vom Sega-Fieber befallen! Bei einem Besuch in einem Kinderkrankenhaus erzählte Prinzessin Diana, daß ihre Söhne William und Harry gar nicht genug von Sonic the Hedgehog bekommen können.

- Nachdem die Addams Family letzten Sommer aufs SNES eingefallen ist, ist für den Herbst eine Veröffentlichung des Spiels für alle Sega-Systeme geplant.



Video Game Gloves - Spielerleichterung für Eure Hände

Mit diesen Handschuhen, VVGs abgekürzt, schont Ihr nicht nur Eure Hände, sondern könnt auch das Joypad und damit Eure verschiedenen Aktionen besser kontrollieren. Die Video Game Gloves bestehen aus echtem Leder und Nylon, sind gut verarbeitet und kommen in individuellem Design.

Mega-Tolkien

Die Leute von Interplay haben es sich in den Kopf gesetzt, J.R.R. Tollkiens dreibändigen Wälzer "Herr der Ringe"" fürs Mega-CD umzusetzen. Geplant ist, einige Filmausschnitte aus dem Filmerfolg von 1978 einzugliedern. Mehr Infos, sobald wir sie haben!

Core Design entwickelt fürs Mega-CD

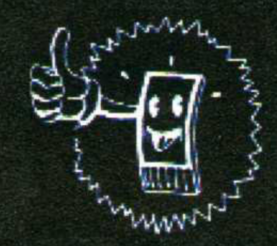
Core Design arbeitet an einer Umsetzung von Bubba 'n Stix fürs Mega-CD. Die beiden Helden müssen sich wie in der vorherigen Version gegen viele Feinde behaupten und eine Menge Rätsel lösen... Die nächste Konvertierung von Core Design ist für das Spiel Thunderhawk (vielen sicher noch vom Amioga her bekannt), Sound und Grafik des Spiels werden den Gegebenheiten des Mega-CD angepasst.

Star & Dive

Nachdem Megastar Michael Jackson uns letztes Jahr mit dem Game Moonwalker überraschte, brodelt es wieder in der Gerüchteküche:

Es wird gemunkelt, daß der große M.J. fürs nächste Jahr ein weiteres Mega-Spiel auf Lager hat! Während seiner letzten Japan-Tour hatte er als ständigen Begleiter (neben Bubbles?) seine Sega-Konsole im Handgepäck, um sich zwischen Gigs zu erholen. Immer ein Fan neuer Entwicklungen, setzte er sich in RIDE-AS 1, um Virtual Reality hautnah zu erleben (eigentlich sollte ihm das gar nicht so fremd sein...) und er schaffte es sogar, einige Mitspieler abzuhängen.





世界の スーパーピーローが帰ってきた

NEUES AUS JAPAN

パーピーローが帰ってきた

DER EINZIG WAHRE

Dieses Spiel könnte Street Fighter II als bestes Kampfspiel auf dem Mega Drive ablösen: Mortal Kombat soll am selben Tag in Japan, Amerika und Großbritannien erscheinen! Versionen für alle Sega-Systeme kommen im September auf den Markt, die Mega-CD-Version soll etwas später folgen.





pro DATUM

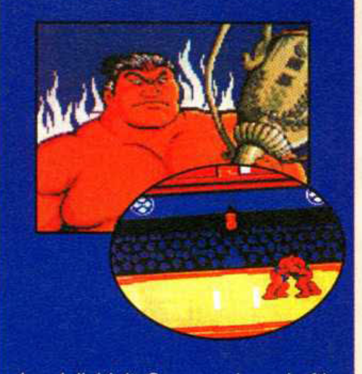
MEGA DRIVE

JULI		
F1 CIRCUS	SEGA	CD
SHINOBI III	SEGA	8Mbit
SILPHEED VR	SEGA	CD
AUGUST		
GOLDEN AXE III	SEGA	?Mbit
ROCKET KNIGHT	KONAMI	8Mbit
SEPTEMBER		
BATTLEMANIA 2	BIG TOKAI	8Mbit
GUNSTER HEROES	SEGA	8Mbit
OKTOBER		
BARCHART RACING	SEGA	?Mbit
METAL HAMMER	SEGA	16Mbit
MONSTER WORLD IV	SEGA	8Mbit
MULTI-PLAYER QUIZ	SEGA	8Mbit
SHINING FORCE II	SEGA	16Mbit
NOVEMBER		
BARE KNUCKLE III	SEGA	?Mbit
PHANTASY STAR IV	SEGA	16Mbit
SUPERMAN SPARK	SEGA	8Mbit
SONIC 3	SEGA	?Mbit
SONIC CD	SEGA	CD

GAME GEAR

JULI		
GALAGA II	SEGA	2Mbit
JURASSIC PARK	SEGA	4Mbit
AUGUST		
NINJA WARRIORS	SEGA	2Mbit
SEPTEMBER		
JURASSIC PARK	SEGA	4Mbit
NINJA WARRIORS	SEGA	2Mbit
OKTOBER		
HISUI MARU	SEGA	4Mbit
AL CHEMISTRY	SEGA	4Mbit
NOVEMBER		
DONALD DUCK 2	SEGA	4Mbit
BATTLE TOADS	SEGA	2Mbit
OUTRUN EUROPE	SEGA	2Mbit
YOUNG INDY JONES	SEGA	2Mbit
J. STRIKER	SEGA	?Mbit
SONIC 3	SEGA	4Mbit

GEWICHTIGES AUS JAPAN



Im Juli hielt Sumo seinen heftigen Eintritt aufs Game Gear. Obwohl die Hauptkämpfe etwas spärlich ausfallen, gibt es genug gute grafische Abschnitte, um den Spieler ans Screen zu fesseln. Worin die Attraktion liegt, zwei fette Kerle aufeinander losschlagen zu sehen, ist mir allerdings ein Rätsel.

EX-RANZA



In Ex-Ranza übernimmt man die Kontrolle über einen futuristischen Macho-Roboter, der eine gewaltige Rüstung trägt und bis über beide Ohren bewaffnet ist. Diese brandheiße Neuveröffentlichung ist ein 6 Level Shoot-'Em-Up, das sofort an das NINTENDO-Game Super-Probotector erinnert und am 28. Mai in Japan auf einem 8 MBit-Modul mit dem neuen 6 Button-Joypad veröffentlicht wird.

Alle 6 Level sind detailliert und voller Action, mit großen Sprites und attraktiven Hintergründen. Im ersten Abschnitt wird die Festung der Feinde angegriffen, der ganze Himmel ist vom Feindesfeuer erleuchtet. Am Ende dieses Levels, tritt der Spieler dem Endgegner gegenüber. Noch ein großer Sprite? Aber klar! Dieser füllt das ganze Screen aus!



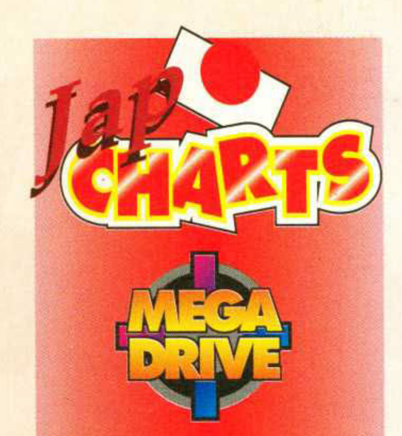
Der zweite Abschnitt führt ins Innere der Festung, wo ein weiterer fieser Gegner auf den Spieler wartet. Dann geht's wieder nach draußen, um einen Laser-Kampf im Wald auszuführen und den Endgegner zu erledigen.

Das Spiel wird offiziell im Spätsommer unter dem Titel "Ranger-X" erscheinen. Gut gemacht, Sega!

TASCHENRAKETE

Dieses Action-Plattformabenteuer, das wieder mal einen niedlichen Charakter zum Star hat, ist im Juli erschienen. Rocket Knight Adventures handelt von den Abenteuern eines gut gerüsteten Cartoon-Charakters, der seine verlorene Prinzessin wiederzufinden versucht. Das Spiel kommt von den Software-Riesen Konami, die schon Tiny Toon Adventures, Turtles und Sunset Riders produzierten und verspricht, besonders in grafischer Hinsicht, mit großen, hellen Sprites und attraktiven Hintergründen, ein wahrer Genuß zu werden.





1	1	Super Columns
2	5	Fatal Fury
3	4	Streets of Rage II
4	NEU	Splatterhouse 3
5	2	Sonic 2
6	NEU	Rise of the Dragon
7	7	J. Striker Football
8	7	World Trophy Soccer
9	NEU	Ball Jacks
10	NEU	Switch



1	NEU	Super Columns
2	1	Sonic 2
3	5	Lemmings
4	2	Shining Force Gaiden
5	NEU	Land of Illusion

SWITCH

Switch gehört zu den beliebtesten neuen Spielen in Japan. Es hat herrlich komische Grafiken, im Stil der englischen Monty Python-Komiker und macht sofort süchtig.

Nicht nur hat man den Drang, das Spiel zu beenden, sondern auch, die ulkigen Nachfolger zu sehen. Spieler reisen durch die einzelnen Level und pressen Knöpfe, um die zunehmend schwierigen Situationen zu meistern. Es kommt darauf an, den korrekten Knopf zu pressen und den nächsten Level zu erreichen. Wenn man den richtigen Button presst, wird man auf den nächsten Screen transportiert, aber wenn der falsche Knopf gedrückt wird, ist Switch in Schwierigkeiten.

Alles Mögliche kann passieren: Die anderen Charaktere können den Spieler gnadenlos jagen oder ihm sogar auf den Kopf spucken. Switch beinhaltet Hunderte von Cartoon-Screens und man braucht eine Ewigkeit, um sie zu beenden. Die Hauptattraktion des Spiels ist der Humor, aber auch die Grafiken sind sehr schlau gemacht! Switch ist garantiert das beste und schnellste CD-Spiel, das zur Zeit auf dem Markt zu finden ist. Ein Nachteil ist allerdings der japanische Text...

パーピーローが帰ってきた

SHINING FORCE

Das erfolgreiche Shining Force soll nun bald von seiner Fortsetzung Shining Force II in den Schatten gestellt werden. Es ist wieder ein 16 MBit Rollenspiel und wird neben den altbekannten auch ein paar neue Charaktere bieten und ist damit das dritte Sega-Spiel, das sich mit den Abenteuern der Force beschäftigt. Das erste erschien inoffiziell unter dem Titel "Shining in the Darkness".

Anscheinend ist der Original-Stil des "gewaltlosen Kampfes" derselbe, die Action-Screens haben sich jedoch sehr verbessert. Das Spiel ist zu 20% fertiggestellt und wird planungsgemäß im Herbst auf den Markt kommen.



BEINAHE DA

Keine andere Spielhallenmaschine, außer der R-360, ist so beliebt, wie das revolutionäre Rennspiel Virtual Racing. Die ersten Screenshots sind jedenfalls sehr eindrucksvoll!

Virtual Racing fürs Mega Drive macht sich gut und soll Ende des Jahres erscheinen.

Wie Ihr vielleicht wißt, ist die Nachfrage nach Spielen dieser Art phenomenal! Jede größere Spielhalle hat inzwischen eine VR-Maschine zu bieten – man kann sie sogar ausleihen. F1 Circus CD ist die CD-Version des äußerst beliebten Mega Drive-Spiels, in dem man die Kontrolle über einen Formel-1--Rennwagen übernimmt. Das klingt zwar weniger aufregend als VR, erscheint aber früher.





NIPPES

● Die Manga Video Rollenspiel-Version 3 times 3 Eyes ist nun fertiggestellt und in Japan erhältlich. Allem Anschein nach ist es ein riesiges Spiel mit atemberaubenden Grafiken und Sound, die den Spieler Level um Level auf seiner orientalischen Mission begleiten. Wenn das Spiel durch den japanischen Text nicht zu sehr beeinträchtigt wird, was abzuwarten bleibt, wird es im Herbst als Import zu haben sein.

● Thunderhawk, das Mega-CD Shoot-'Em-Up von Core Design, nimmt bereits feste Formen an. Es wird als "maßgebliches Helikopter-Kombat-Simulationsspiel" beschrieben und soll im September in Japan und Großbritannien auf den Markt kommen. Der Spieler kämpft sich durch 10 Feldzüge und schießt auf alles, was sich bewegt. Es gibt sogar eine Einführung mit 3-D Landschaften und -Modellen.

● Race Drivin' ist zu 60% fertiggestellt, man kann sich also auf weitere nervenzermürbende Rennfahrten freuen...In diesem Nachfolger von Tengens Hard Drivin' fährt der Spieler einen Sportwagen, Oldtimer oder Flitzer. Hoffen wir, daß die Kontrollen dieses Mal leichter zu handhaben sind!

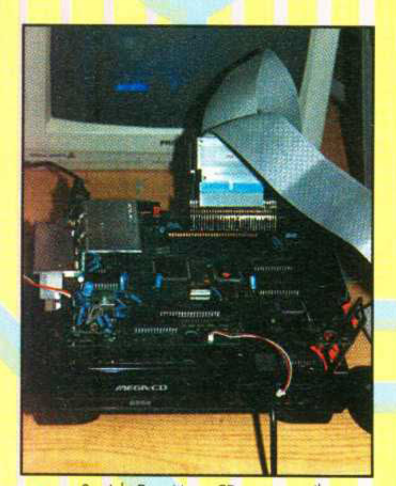
● Esperanza – nein, keine Märchenfigur, sondern ein vor Kurzem in Japan erschienenes Action-Plattformabenteuer-Shoot-'Em-Up, mit jeder Menge Power-Ups zum Einsammeln und einer gigantischen Rüstung als Schutzanzug, könnte ein Riesenhit werden.

● Kick and Rush, die Fußball-Simulation ist bei japanischen Sportspiele-Fans gut angekommen. Bietet es also flotte Fußball-Action? Na ja, eigentlich nicht..., aber Spaß macht es trotzdem. Wenn die Verkaufszahlen in Japan zufriedenstellend ausfallen, wird es hoffentlich auch bei uns bald zu haben sein!

● Street Fighter II - Waren überschwemmen zur Zeit den Markt. Wie wild werden die Boxershorts, Kuscheltiere und knusprigen Snacks gekauft, sogar Mini-Modelle der Charaktere kann man erstehen! Man fragt sich nur, wann wir das eigentliche Spiel auf den Regalen sehen werden...

CART BUSTE

Seit es Computerspiele gibt, nimmt die Anzahl der Leute zu, die jedes Programm bis in die letzten Bytes hinein erforschen und ihm auch das letzte Geheimnis entreißen. Nach vielen Jahren Übung auf dem Gebiet hat sich Datel Electronics aus England die weltweite Marktführung erarbeitet. Wir haben die Köpfe hinter den Supermodulen entdeckt und für Euch besucht.



So sieht Euer Mega-CD aus, wenn Ihr es den Datel-Programmierern für ein paar Stunden überlassen habt!

Datel ist in der Spielebranche zur Zeit enorm erfolgreich. Sega-Pro-Leser in England wählten die Action-Replay-Pro-Modulserie zum besten Konsolenzubehör, und der Absatz steigt ständig. Kurz nach der Veröffentlichung ihrer Mogelmodule für Master System und Game Gear präsentierten die Profis ihren Universaladapter und das CDX-PRO-Modul.

CDX Pro

Dieses geniale Modul erlaubt Euch nicht nur, amerikanische und japanische CDs auf Eurem europäischen Mega-CD abzuspielen, sondern macht auch jede andere Gerätekombination möglich! Ihr könnt ab sofort jedes Mega Drive an jedes Mega-CD anschließen, wenn Ihr das CDX habt!

Nachdem die Maschine eingeschaltet ist, liest die CD-Software Informationen vom CDX ab und ignoriert alle Verschlüsselungen und Sperren der Geräte selbst. Dann wird die Herkunft der Disk festgestellt (alle CDs gleichen einander genau, bis auf winzige Unterschiede im ROM), und das Modul befiehlt dem Steuerungssystem der CD, den Herkunftscode zu ignorieren.

Das CDX Pro ist seinen Vettern, den Action Replay pros, sehr ähnlich. Es benutzt auch denselben Chip. Es ist noch einfacher zu benutzen, weil es weder Schalter noch Knöpfe hat, die zu bedienen sind. Steckt das Modul einfach in den Modulschacht des Mega Drive und schaltet die Konsole ein. So einfach ist das!

UNIVERSALADAPTER

Mit dem Universaladapter könnt Ihr auf europäischen oder japanischen Mega Drives jedes Modul spielen, das geschützt ist. Der Adapter paßt zwischen Modul und Mega Drive. Wenn Ihr die richtige Schalterstellung habt, könnt Ihr dann auch von Importmodulen spielen.

Der Adapter funktioniert allerdings nicht mit amerikanischen Mega Drives, den Genesis-Geräten. Datel läßt verlauten, daß die meisten US-Spiele Ewigkeiten brauchen, um in Europa in den Handel zu kommen. Ein

VEREINBARKEIT

MACHINE	UK Disc	US Disc	Jap Disc
Euro-MD mit Euro-CD	✓	✓	✓
Jap MD mit Euro-CD	✓	✓	✓
US Genesis mit Euro-CD	✓	✓	✓
Euro-MD mit Jap CD	✓	✓	✓
Jap MD mit JAP CD	✓	✓	✓
US Genesis mit Jap CD	✓	✓	✓
Euro-MD mit US-CD	✓	✓	✓
Jap MD mit US-CD	✓	✓	✓
US-Genesis mit US-CD	✓	✓	✓

Datel ist stolz darauf, daß wirklich jedes Importspiel auf jeder Konsolen-CD-Kombination gespielt werden kann. Wir haben das CDX in allen Konstellationen oben einem Härtetest unterworfen und kein einziges Spiel gefunden, das nicht funktionierte! Datel hat sämtliche Rom-Versionen der drei Marktversionen kombiniert. Was beim Protoyp noch nicht funktionierte, wird in der fertigen Version 100%ig laufen.

ERROR!
THIS IS A PAL/SECAM-COMP
MEGA-CD AND WILL NOT OPE
IN NTSC REGIONS.

Igitt! Das ist die übliche Meldung, wenn Ihr Geräte unterschiedlicher Länder kombiniert - sie arbeiten einfach nicht zusammen.



Mit dem CDX Pro dagegen könnt Ihr alles zusammenstecken! Bei gelungener Kombination erscheint dieser Screen.



schwacher Trost für die Besitzer eines Genesis.

Auch der Universaladapter ist einfach zu bedienen. Steckt ein Importspiel in den Adapter und das Ganze in den Modulschacht des Mega Drive. Spielt Ihr ein japanisches Modul, drückt Ihr den Schalter runter. Ist das Modul aus Amerika, gehört der Schalter nach oben. Jetzt müßt Ihr die Konsole nur noch einschalten, dann könnt Ihr drauflosspielen! Wir haben bis jetzt noch kein Modul gefunden, bei dem der Adapter nicht funktioniert. Es sieht ganz so aus, als gehöre das gute Stück in jeden Spielerhaushalt!

CD FÜR ALLE

Obwohl sich jeder Spieler über Datels Module freuen wird, ist mit Segas Verärgerung zu rechnen. Schließlich hat die Firma sich all die Codes und Änderungen ausgedacht, damit Ihr eben nicht jedes Modul auf jedem Gerät abspielen könnt, sondern schön brav nur die zum jeweiligen Markt passenden (in Europa meist teureren und viel später erscheinden) Geräte bzw. Spiele kauft! Man gibt Gründe wie Lizenzfragen und Qualitätskontrolle an – Tatsache ist aber, daß die europäischen Spieler dabei meist das Nachsehen haben.

Immer mehr Modulen werden Codes verpaßt, damit sie auf "Fremdgeräten" nicht abspielbar sind. Die Entwicklungstätigkeit und der Erfolg von Datel zeigen aber, wie groß der Bedarf an Software aus aller Welt ist. Warum sollten die Europäer auf viele Spiele verzichten müssen – die sie ja als Originale auch kaufen und dann nicht kopieren! – weil Sega es so beschlossen hat? Durch seine Politik der Aufspaltung hat Sega jedenfalls für einen ganz neuen Markt Platz geschaffen!

Wir befragten Wayne Beckett, Datels Programmierer, über die Entwicklung des CDX und des Universaladapters, sowie ihre Wirkung auf den Markt.

F: Warum habt Ihr die beiden Module entwickelt?

A: Bislang gibt es in Europa herzlich wenige gute, offizielle CD-Spiele. Wir sahen nicht ein, warum die Spieler hier so wenig auf ihre Kosten kommen sollten. Wir geben den Leuten einen guten Grund, sich ein Mega-CD zu kaufen, was sie ohne den Adapter wohl kaum täten. Insofern verhelfen wir Sega tatsächlich zu einem größeren Mega-CD-Absatz!

F: Was glaubt Ihr, wird Sega von Euren Modulen denken?

A: Erstmal werden sie sich ärgern. Die ganzen Codes sollen die Leute ja davon abhalten, Grauimporte zu kaufen. Ich glaube aber, daß wir Sega in Wirklichkeit helfen, denn die offiziellen Spiele in England sind grauenvoll! Wenn die Spieler wissen, daß sie auch tolle Titel abspielen können, werden sie viel eher Geld für ein Mega-CD ausgeben. Wir reagieren nur auf eine Riesennachfrage, die Sega selbst geschaffen hat.

F: Wie wird das CDX mit der unterschiedlichen Taktfrequenz der US-CDs fertig? Werden Grafik und Synchronisation davon tangiert?

A: Es gibt zwischen europäischen und US-CDs tatsächlich einen geringen Unterschied in der Geschwindigkeit, so daß eine kleine Sound-/Bildabweichung vorkommen kann, Das wird aber äußerst selten sein und kaum stören.

F: Wie habt Ihr die Teile so schnell entwickeln können?

A: Weil wir alles In-House, das heißt unter einem Dach und in ständiger Zusammenarbeit, machen. Wir brauchen nichts an andere zu schicken und auf Antworten zu warten, sondern arbeiten alle vor Ort. Auch die Entscheidungen werden hier getroffen. Uns war früh klar, daß Sega seine CD-Geräte inkompatibel zu anderen machen würde, und so schauten wir uns die Unterschiede zwischen US- und japanischen Geräten so früh wie möglich an. Als das europäische Mega-CD dann kam, konnten wir uns schnell um die Unterschiede herumarbeiten. Wir haben für beide Module nur einen Monat Entwicklungszeit gebraucht.

F: Was plant Ihr als Nächstes?

A: Wir haben eine Menge Ideen, aber im Moment arbeiten wir am Action Replay CD. Es soll später im Jahr veröffentlicht werden.

Inmitten des Chaos wird ein CDX entwickelt! Nachdem die nötige Software geschrieben ist, muß das Modul durch einen Logik-Analyser. So wird sichergestellt, daß so wenig Fehler wie möglich im Endprodukt zu finden sind.

DAS TEAM

Ein Wunder, daß ein so kleines Team wie das von Datel seine Module so schnell auf den Markt bringen konnte. Die klugen Köpfe arbeiten alle unter einem Dach zusammen.

★Mike Connors
Der große Boss. Er ist Chef der Firma und bereitet vor allem das Anfangsdesign der Produkte vor. Er hat die meisten genialen Ideen für Neuheiten.



★Mark Wallace
Mark ist für alle Action-Replay-Codes von Segapro verantwortlich und entwickelt neue Produkte mit.

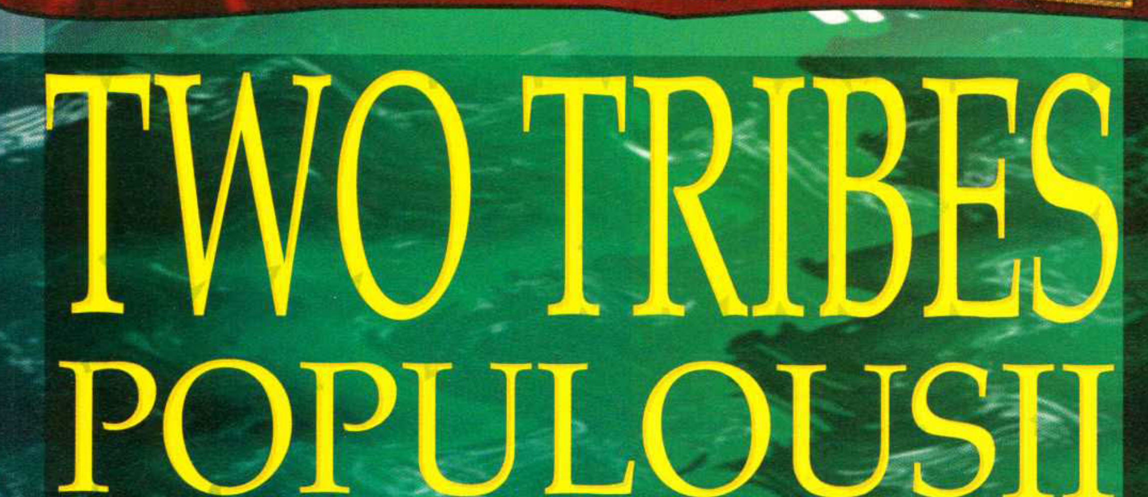


★Roy Harding
Das Computergenie macht Träume wahr. Roy entwirft die nötige Hardware für Module wie das CDX Pro.



★Wayne Beckett
Wayne schreibt die Programme für alle Datel-Produkte. Die Software für das CDX Pro und den Universaladapter wurde auf dem Amiga 500 geschrieben.





TWO TRIBES POPULOUS II

Es ist nicht leicht, ein Gott zu sein – und noch weniger, der Sohn eines Gottes. Wenn man irgendwann erwachsen wird, muß man sich seinen Platz in der Götterriege hart erkämpfen. Taktisch gewieft und als entschlossener Kriegsherr muß man sich präsentieren. Bald ist auch Eure Zeit gekommen…



Populous II hat sich schon jetzt als ein außergewöhnliches Spiel herausgestellt. Dabei war Populous gar nicht so begeisternd, der letzte Pfiff fehlte.

Bei Two Tribes: Populous II geht es vor allem darum, alle 32 Gegner zu besiegen und zu den Göttern auf dem Berg Olympiad zu stoßen. Dazu müßt Ihr Eure Kraft vergrößern, indem Ihr bewohnbares Land erschafft. Ganze Landstriche müssen angehoben oder abgesenkt werden, damit sich Menschen auf ihnen ansiedeln, die Euch verehren, sich vermehren und Euch Manna geben.

Manna ist die Essenz der Macht. Je mehr Ihr besitzt, desto mehr göttliche Eingriffe zugunsten Eurer Siedler könnt Ihr nehmen. Durch 30 verschiedene Sabotageakte schadet Ihr den Anhängern Eurer Kontrahenten und helft dabei Euren Anbetern.

Two Tribes hat zwei Spielweisen. In der ersten, Eroberung, spielt Ihr eine Welt nach der anderen durch. Während Ihr Fortschritte macht und stärker werdet, habt Ihr es auch mit immer gefährlicheren Gegnern zu tun. Die Landschaften sind schwerer zu bewältigen, die Optionen eingeschränkt, und die Machtbeweise werden abgewandelt.



Einmal kräftig gezündelt, und der Gegner hat Grund zum Wehklagen. Aber Rom wurde ja nicht an einem Tag erbaut, also gehören solche Rückschläge zum Arbeitsalltag. Macht Ihr den Bösen noch mehr Ärger, dürfen sie von vorne anfangen!

Es gibt 1000 Welten, aber Ihr müßt sie nicht alle erobern. Habt Ihr eine Welt gewonnen, sagt Zeus Euch, welche als Nächste dran ist. Wenn er der Meinung ist, Ihr macht Eure Sache gut, gibt er Euch eine schwerere Aufgabe. So könnt Ihr zum Beispiel von Welt 0 direkt zur Welt 15 springen und danach zur Welt 30. Stellt Ihr Euch nicht so geschickt an, müßt Ihr Euch in kleineren Schritten voranarbeiten.

Ihr bekommt die göttliche Einmischugn Eurer Feinde zu spüren und sorgt selbst für Verwirrung im Feindeslager. Stück für Stück gewinnt Ihr neue Handlungsmöglichkeiten dazu. Beim maßgeschneiderten Spiel könnt Ihr die Parameter ändern und neue Handlungen, die Ihr beim Erobern verdient habt, können eingesetzt werden.



Das zur Zeit leere Kolosseum rehts oben zeigt Eure Bevölkerungsstärke an.





PROFIL

Name .... Matthew Spall
Alter 25
Titel .... Spieleentwickler
Lebt in .... London
Arbeitet in .... London
Lieblingskleidung ...... Alles
Lieblingsessen .... Chinesisch
lieblingsmusik .... von Tranzmusik bis Rock, eigentlich alles
Durchbruch .... die arbeit bei Virgin
Ziele .... unheimlich reich zu werden!
Lieblingsspiel .... Mega-lo-Mania
lieblingsmensch .... meine Freundin

SPIELOTHEK

Global Gladiators .... Mega Drive
Corporation, ... Mega Drive
Mega-lo-Mania .... Mega Drive
Another World .... Mega Drive
Muhammad Ali's Boxing . Mega Drive

DAS INTERVIEW MIT MATTHEW SPALL

Matthew Spall ist seit über einem Jahr Spieleentwickler bei Virgin. Er hat schon an einigen der Toptitel des Hauses mitgebastelt. Wir wollten von ihm wissen, was ein Spieleentwickler so treibt.

Was tut ein Spieleentwickler?
Ich bin eine Kreuzung aus Spieletester und Schallplattenproduzent! Im Prinzip organisiere ich ein Team, verteile die Arbeit und sorge dafür, daß jeder das hat, was er braucht. Ich analysiere auch jede Entwicklungsstufe des Spiels und gucke mit frühzeitig an, was gut ist und was nicht. Dann ändern die Programmierer das Spiel dementsprechend.

Welche Qualifikationen braucht ein Spieleentwickler?
Da gibt es keine Richtlinien, aber man muß verdammt viel über Computerspiele wissen! Es hat mir enorm geholfen, daß ich mich schon in grauer Vorzeit sehr für Videospiele interessiert habe.

Was hast du vor deinem Einstieg bei Virgin gemacht?
Ich war Postbote und habe bei Virgin im Verkauf gearbeitet, bevor ich in die Entwicklung ging.

An welchen Spielen hast du mitgearbeitet?
Hauptsächlich waren das Mega Drive-Titel, die Eure Leser also kennen müßten: Global Gladiators (Segapro-Wertung: 93%, d. Red.), Another World (92%), Corporation (95%), Mega-lo-Mania (92%) und Muhammad Ali's Boxing (82%).

Wie stark kannst du eine Spiel von dir aus verändern?
Ziemlich stark, je nach Titel. Wenn man eine PC-Umsetzung wie die von Two Tribes macht, muß sehr viel geändert werden, damit das Spiel auf der Konsole gut abläuft. Zum Beispiel war die komplexe Steuerung auf dem PC sehr bequem und schnell: Für die Knöpfe des Pads mußten sie völlig umgekrempelt werden. Viele Ideen kommen auch von den Programmierern. Ich würde sagen, wir bringen jeweils so 50:50 ein.

Wie unterscheidet sich Populous II vom Vorgänger?
Two Tribes gibt dem Spieler sehr viel mehr Kontrolle über den Spielablauf. Anstelle von nur 6 göttlichen Eingriffen gibt es jetzt 30 Möglichkeiten, 1000 Levels und überhaupt ein viel tieferes Gameplay.

Was glaubst du, wird die Leute veranlassen, sich Two Tribes zu kaufen?
Das Spiel ist schon etwas anderes als das übliche Actionmodul für die Konsole. Man kann einen Gott spielen und hat sehr viel Verantwortung. Jüngere Titel wie Sonic 2 spielt man viel zu schnell durch, da bietet Two Tribes viel mehr Tiefe. Selbst, wenn man Tag und Nacht dabeibleibt, hätte man Mühe, es innerhalb eines Monats durchzuspielen. Das nenne ich viel Spiel fürs Geld!

Nachdem du soviel Zeit mit dem Entwickeln zugebracht hast, spielst du das fertige Spiel dann auch?
Aber klar doch! Die Titel, an denen ich mitgearbeitet habe, gehören zu Virgins besten Spielen, da werde ich vollkommen süchtig! Im Moment spiele ich ohne Ende Mega-lo-Mania, aber auch unsere anderen Titel mag ich sehr gerne. Gerade, wenn man die Spiele noch in Einzelteile zerlegt kennt, macht das fertige Modul dann



PROS

Ihr werdet diese Art von Strategiespiel entweder lieben oder hassen, denn es fordert Euch total. Der Unterschied zum Original-Populous ist gewaltig - die Grafik ist viel deutlicher und der Spielablauf ist stark verbessert worden.

Ihr könnt einen beliebigen der 32 Gottheiten verkörpern, die verschiedene Charaktere haben. Von relativ passiven bis hin zu ganz aggressiven Persönlichkeiten reicht die Skala, und Ihr könnt bei jedem Spiel einstellen, wie aggressiv Ihr vorgehen wollt.

Die Steuerung ist jetzt dem Joypad des Mega Drive angepaßt worden, und Optionen werden gewählt, wenn das Spiel pausiert.

PROPLAY

Two Tribes: Populous II sieht recht vielversprechend aus, ist aber aufgrund seiner Dichte und Schwere nicht jedermanns Sache. Im maßgeschneiderten Spiel könnt Ihr Eure gewonnenen Fähigkeiten gut üben und mit den Einstellungen der Welten spielen. Beim Erobern habt Ihr diese Möglichkeiten nicht.

Populous II wird den Einstieg nicht leicht machen, aber dafür hat man lange was davon! Die Unmengen Konzentration und strategischen Überlegungen werden Denkern sehr gefallen!



NACHBESTELLUNGEN



Die ersten 9 Ausgaben von Deutschlands informativem und farbenfrohem Lesestoff für MS, MD, GG und Mega-CD finden reißenden Absatz. Ausgaben 6,2 und 8 sind inzwischen vergriffen, aber die anderen 6 sind noch zu haben. Bestellt noch heute!



Ausgabe 3
DM 6.50

Teil 2 der exklusiven A-Z Spiele-Tips und -Tricksanleitung gehört zu dieser Ausgabe. Außerdem eine ausführliche, 12-Seiten-lange, bebilderte Spielanleitung. Reviews gibt's für Wonderdog (CD), Krusty's Fun House (MD), Lemmings (MD), NHPLA Hockey '93 (MD), SCI (MS), Tom & Jerry (MS), Chuck Rock (GG), Super Off Road (GG) u.v.a.



Ausgabe 4
DM 6.50

Ein gigantisches Sonic 2 Poster von Sega kommt gratis mit der brillanten Weihnachtsausgabe. Im Heft: Eine unübertroffene 16 Seiten lange, heraustrennbare Anleitung zu Sonic 2 für alle Sega-Konsolensysteme; außerdem eine bebilderte Komplettlösung zu Predator 2. Reviews zu Black Hole Assault (CD), Crüe Ball (MD), James Pond (MD), T2: Das Arkadespiel (MD), Pit Fighter (MS), Batman Returns (GG).



Ausgabe 5
DM 6.50

Ein exklusives Review zu Glo Gladiators! Außerdem auf 4 Seite ein ausführlicher Bericht über die Spiele und Neuheiten der CES in Las Vegas. Wir haben Amstrads Mega PC unter die Lupe genommen - unglaublich, was di Maschine zu bieten hat! Eine komplette Asterix-Lösung auf 12 Seiten und Reviews zu Aleste (C Batman Returns (MD), Ecco (MD Toxic Crusaders (MD) und mehr!



Ausgabe 7
DM 6.50

In dieser spektakulären Ausgabe werden Chuck Rock (CD), Hook (CD), Sunset Riders (MD), Klck Off (MD), Another World (MD), Batman Returns (MS), Tecmo Soccer (MS), Evander Holyfield (GG), Streets of Rage (GG) u. v. a. besprochen. Neue Info über die Zukunft der Elektronik-Unterhaltung im Hinblick auf die 3DO und den Laser Active von Pioneer.



Ausgabe 8
DM 6.50

In dieser Ausgabe: Wie Mega-CD-Spiele hergestellt werden und die heißeste Games werden getestet. Previews von Mazin Saga und Jungle Strike sowie volle Reviews von Final Fight (CD), Sewer Shark (CD), Jaguar XJ220 (CD), Shining Force (MD), Battletoads (MD), Flintstones (MD) und WWF Steel Cage (GG). Vergiß' auch nicht die erstaunliche Anleitung zum Spiel Ecco the Dolphin!



Ausgabe 9
DM 6.50

In dieser spektakulären Ausgabe werden Chuck Rock (CD), Hook (CD), Sunset Riders (MD), Klck Off (MD), Another World (MD), Batman Returns (MS), Tecmo Soccer (MS), Evander Holyfield (GG) Streets of Rage (GG) u. v. a. besprochen. Neue Info über d Zukunft der Elektronik-Unterhaltung im Hinblick auf die 3DO und den Laser Active von Pioneer.



Bitte schickt mir die folgende(n) Ausgabe(n) von SegaPro:

		ANZAHL	PREIS
Ausgabe 3	DM 6,50		
Ausgabe 4	DM 6,50		
Ausgabe 5	DM 6,50		
Ausgabe 7	DM 6,50		
Ausgabe 8	DM 6,60		
Ausgabe 9	DM 6,50		

Zwischensumme: DM

Portokosten
1 bis 3 Ausgaben: DM 4,-
4 und mehr Ausgaben: DM 8,-
DM

Scheck zahlbar an SegaPro
DM

Name...

Anschrift...

....

....

....

Bitte schickt dieses Koupon oder eine Kopie davon (zusammen mit einem Scheck über die korrekte Summe, zahlbar an SegaPro) an folgende Adresse:

**SegaPro Nachbestellungen,
Postfach 101 905,
44719 Bochum 1.**

Scheck muß der Bestellung beiliegen.

proreviews INDEX

DAS BEWERTUNGSSYSTEM

EINLEITUNG
Nur ein kleiner Einblick in die Story des Spiels. Meistens ein kurzes Resumé vom Coverinlay - nur nicht so langweilig.

PROVIEW
Dies ist das Herzstück des Reviews. Hier erfährst Du, was wir von den Grafiken, Sound, Spielbarkeit, etc halten. Wir informieren Dich über Besonderheiten und andere wichtige Dinge, die Du austesten und ansehen solltest.

PROTIPS
Eine kleine Unterstützung, die Dir helfen soll, die ersten Minuten des Spieles gefahrlos zu überstehen. Hilft auch desöfteren über die 'unüberwindliche' Stelle hinweg.

PROSCORE
Hier werden die guten und schlechten Punkte eines Spiels bewertet. Ein Spiel, das super Grafik und erstklassigen Sound hat, bei dem aber die Spielbarkeit sehr mies ist, wird sicherlich keine sehr hohe Bewertung bekommen. Der endgültige ProScore hängt vom Gesamteindruck ab, den ein Spiel hinterläßt. Auch der Verkaufspreis ist ein wichtiger Punkt, auf den geachtet wird.

PROYO!
Der 'ProYO!' ist unsere Auszeichnung für all die Spiele, die eine Wertung von über 90% erhalten haben. Diese Spiele sind ein Muß für Deine Sammlung.

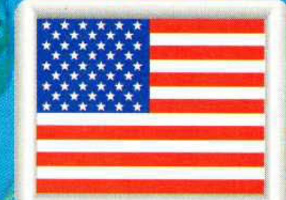
MASTER GEAR
Jedes Master System Review enthält einen kleinen Abschnitt, in dem darauf eingegangen wird, wie sich dieses Spiels mittels 'Master Gear Konverter' auf der Game Gear spielen läßt (sind die Grafiken erkennbar, ist der Sound okay, usw.)

FLAGGEN


In Deutschland erhältlich


Zur Zeit nur außerhalb Deutschlands erhältlich


Zur Zeit nur in Japan erhältlich


Zur Zeit nur in den USA erhältlich

MEGA CD







PROLESER!
Hier ist die Chance, Eure höchstpersönliche Meinung zum besten zu geben! Schreibt Eure eigenen Reviews zu den Top-Spielen der Saison, positiv oder negativ oder auch mit einem kleinen Augenzwinkern, vergesst nicht, es ist "nur" ein Spiel. Wir würden uns über Einsendungen von Euch freuen, besonders mit Fotos von Euch oder gemalten "Kunstwerken". Gelungene Reviews werden zusammen mit unseren eigenen Reviews abgedruckt, also werft Eure Denkmaschinen an und sendet uns ein kleines Essay, wir warten schon gespannt...

JUNGLE STRIKE

DIE FORTSETZUNG VON DESERT STRIKE

Nachdem General Kilbaba, der verrückte Wüstendiktator, in Desert Strike getötet wurde, atmete die Welt auf - ein übler Tyrann weniger. Der Westen hatte seine Sache gut gemacht. Doch jetzt hat Kilbabas Sohn Rache geschworen, und das bis zum bitteren Ende. Er hat die Unterlagen des Atomwaffenprogramms aus dem Unterschlupf seines Vaters geschmuggelt und hat es jetzt auf Amerika abgesehen.

Carlos Ortega, der südamerikansiche Drogenbaron, stellt die Fahrzeuge bereit, mit deren Hilfe Atomwaffenteile bewegt und zusammengebaut werden können. Er hat praktischerweise eine Privatarmee aufgezogen, und ist durch seine Drogendealerei leider auch schwerreich geworden. Seit der Antidrogenkampange der USA geht es aber auch mit seinen Geschäften bergab. Nun plant das unheilvolle Duo gemeinsam Rache – und die ist schrecklich!

Desert Strike wurde schnell ein sehr beliebtes Mega Drive-Modul. Viele Spieler wollten den schrecklichen Golfkrieg nachspielen, und mußten am Steuer eines Apache-Helikopters vier hammerharte Großmissionen bestehen. Ob der Nachfolger überhaupt größer sein kann?

Größer ist eine Untertreibung - Jungle Strike ist gigantisch! Es gibt jetzt neun Großmissionen, jede mit einem neuen und eigenwilligen Szenario. Der alte Apache gehört der Vergangenheit an, jetzt sitzt Ihr im Comanche, im Stealth Fighter, im Tragflügelboot und auf einem Kampfmotorrad! Ihr beginnt im Comanche, der schneller, aber besser bewaffnet und gepanzert ist als der Apache.

Die Einführung ist sehr grün - überall Dschungel! Das Mittagskonzert der Dschungeltiere begrüßt Euch, und Ihr seht auch noch ein paar hübsche Szenen von

PROTIP Um die Atom-U-Boote in der zweiten Mission zu zerstören, legt Ihr am besten zwei Minen vor ihnen aus. Ihre Panzerung beträgt nämlich 1000!



Washingtons Geschichte ist in Gefahr! Ihr müßt die Denkmäler der Hauptstadt von feindlichen Angreifern freihalten. Hier habt Ihr Euch nicht so gut plaziert, denn ein zweiter Gegner hat sich angeschlichen und nimmt Euch unter Beschuß!



Nur noch eine Mission, dann ist diese Runde gelaufen. Die vier Atom-U-Boote müssen versenkt werden. Mit nur einem Leben und stark lädierter Panzerung wird das kein Kinderspiel. Aber vielleicht liegt ja ein Reparaturkasten in der Nähe...







Nach dieser aufregenden Jagd über die kleinen Inseln landet Ihr mitten im Leben! Auf dem Kriegsschiff könnte eine der gesuchten Plutoniumkisten lagern, also schwingt Ihr Euch ins Tragflügelboot und jagt hinterher.

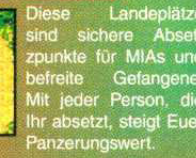
PROS



Munitionslaster
Diese bedeckten Laster mit der heißbegehrten Munition fahren in Washington umher.



Treibstofftrommel
Nehmt eine mit, wenn Euch der Treibstoff auszugehen droht. Fällt Eure Reserve unter 20, werdet Ihr daran erinnert, zu tanken.



Landezone
Diese Landeplätze sind sichere Absetzpunkte für MIAs und befreite Gefangene. Mit jeder Person, die Ihr absetzt, steigt Euer Panzerungswert.



Reparaturkiste
Bringt Eure Panzerung auf Maximalwert, wenn Ihr sie mitnehmt. Viele sind auf der Übersichtskarte nicht eingezeichnet!



Munitionskiste
Wenn Ihr eine dieser Kisten aufhebt, wird Eure Munition aufgefüllt. Leider kann Euer Fahrzeug nicht mehr als eine komplette Ladung halten.



Extraleben
Wenn Ihr eins findet, dürft Ihr jubeln. Die seltenen Rot-Kreuz-Kisten verlängern den Spielspaß um ein Leben.

Präsidentenbüros und Kämpfen, bevor Ihr Euren Kopiloten wählt. Im Optionsscreen könnt Ihr eine Steuerung mit oder ohne Trägheit wählen oder per Paßwort an die zuletzt erreichte Mission springen.

Viele Grundideen wurden vom Vorgänger übernommen. Während jeder Mission müßt Ihr Munitionskisten finden, um Nachschub an Hellfires, Hydras und Kanonen zu erhalten. Die gleichen Treibstofftrommeln und Reparaturkästen für die Panzerung wie im ersten Spiel liegen auf dem Boden oder sind in Gebäuden versteckt. Ihr beginnt jede Mission mit drei Leben und 1000 Rüstungspunkten pro Leben – 400 mehr als in Desert Strike. Ihr beginnt mit 100 Treibstoffeinheiten, die, wie die Panzerung, beim Einsammeln einer Trommel wieder voll aufgefüllt werden.

Jungle Strike bietet unheimlich viel Abwechslung. In Washington DC fliegt Ihr slalomartig zwischen den Gebäuden durch und sucht Autobomben auf den Straßen. Es gibt auch mehr bewegliche Fahrzeuge in dieser Mission. Munitionslaster, Polizeiautos, Privatautos und Panzer rollen durch die Stadt. Zerstört Ihr Gebäude, verschwinden sie nicht einfach, wie beim Vorgänger, sondern bleiben als Ruinen stehen.

Vom Helipad des Weißen Hauses aus startet Ihr, um den Präsidenten zu beschützen! Washington wird angegriffen, und Ihr müßt zuerst die Denkmäler verteidigen. Die feindlichen HARVs versuchen, die Metropole zu Schutt zu verarbeiten – das müßt Ihr verhindern. Achtet auf die Soldaten mit Bazookas, sie können Eure Panzerung zu 100 Punkten zerstören. In einer anderen Mission müßt Ihr die Fahrzeugkolonne des Präsidenten begleiten. Ihr fliegt neben dem schnittigen schwarzen Wagen mit der US-Flagge dran und schießt auf alles, was sich entlang des Highways bewegt. Das macht viel Spaß, vorausgesetzt, Ihr habt genug Treibstoff und Munition besorgt. wenn Ihr unterwegs tanken müßt, verliert Ihr den Präsidenten! Diese Actioneinlage erfordert viel Geschick im Umgang mit dem Comanche. Dank der Steuerung könnt Ihr nach links und rechts fliegen, ohne ins Trudeln zu kommen.







Wie viele amerikanische Städte, ist Washington von schachbrettartigen Straßenzügen bestimmt. Feindliche Panzer müssen an ihrer Zerstörungsorgie gehindert werden. Der Hubschrauber fliegt den Präsidenten in Sicherheit und muß bewacht werden. Die ganze Stadt ist in Gefahr - könnt Ihr verhindern, daß ein zweites Beirut aus ihr wird?







Jetzt, wo Ihr das Gebiet geräumt habt und das Gebäude in Schutt und Asche liegt, solltet Ihr ein paar Gefangene befreien. Für jede gerettete und in einer Landezone abgesetzte Person wird Eure Panzerung verstärkt. Gute Taten zahlen sich eben aus!



UNO-Laster bewachen diesen Landeplatz. Ihr könnt die Gefangenen in aller Ruhe absetzen und in die Freiheit entlassen.



Das Schneefort ist mal ganz etwas anderes. Keine hohen Gebäude und grünen Wälder, statt dessen getarnte Panzer

In Eurer zweiten Mission jagt Ihr Atom-U-Booten hinterher. Nachdem Ihr die Soldaten auf der Insel gerettet habt, müßt Ihr das XL-9-Hovercraft finden. Das schnittige Teil läßt Euch flott durch die Everglades düsen. Nach endlosen Flugstunden werdet Ihr froh sein, einmal mit dem Hovercraft durch die Inselwelt zu fegen. Das Flugboot ist mit einem Maschinengewehr, ein paar leichten Raketen und der sehr nützlichen Fähigkeit, Minen zu legen, ausgerüstet. Ihr müßt acht Plutoniumkisten bergen, den abgestürzten Piloten retten und die vier U-Boote versenken. Massenhaft bewaffnete Schiffe tummeln sich in den Lagunen, und der satte Brummsound Eures Hovermotors trägt noch zur tollen Atmosphäre bei.

Die dritte und vierte Mission bieten etwas völlig Neues: Ihr fliegt im Comanche zum Trainingscamp der Bösewichter, dem Kommunikationszentrum der Terroristen. Ihr müßt Radarstationen sabotieren und einen Fernmeldefachmann entführen.

Mission vier, die Dschungelnacht, ist eine Feuerwerksparty! Ihr seht nur die schwachen Silhouetten der Gebäude und feindlichen Wachtürme in der dunklen, schweren Nachtuft. Wenn aber die Raketen fliegen, wird die ganze Szenerie blitzartig erleuchtet! Die Anwesenheit der feindlichen Apache-Hubschrauber wird durch das Rauschen ihrer Lenkraketen und dem Donnern der Explosionen markiert. Das entsprechende Wetterleuchten ist sehr beeindruckend!

Die weiteren Missionen, Pulso City, Schneefort, Dschungelfluß und Bergrückzug füttern Euch mit tollen Landschaften und realistsichen Kriegsszenarien. In Pulso City fahrt Ihr auf einem Supermotorrad auf den Highways gegen Polizei und Laster. Das Bike kann Minen legen, leichte Raketen werfen und Patronen abfeuern (tolles Ding!). Ihr könnt die Zündungen im Panzerwagen entweder mit dem Helikopter oder vom Motorrad aus mitnehmen - Ihr habt die Wahl!

Im US Stealth Fighter fliegt Ihr anschließend den Dschungelfluß entlang. Jetzt habt Ihr völlige Waffenfreiheit! Ihr habt Eisenbomben, AIM-29-Raketen und ein MG. Aber bevor Ihr den schwarzen Vogel bekommt, müßt Ihr den Feind vertreiben, der ihn bewacht! Die Steuerung des Stealth ist nicht gerade einfach, und Kollisionen mit Steinsäulen und ähnlichem immer tödlich. Hier werdet Ihr eine Weile üben müssen!

Schon der Anblick des Schneefort-Levels läßt Euch frösteln. Wild Bill muß aus dem Kriegsgefangenenlager befreit werden, und Ihr müßt ein unterirdisches Fort finden. Da das ganze Gebiet schneebedeckt ist und die Gebäude und Kommandoposten getarnt sind, ist das nicht so einfach.



Einmal über den Elektrozaun rüber, seid Ihr mitten im Kampfgetümmel und unter Beschuß!

In den Bergen dringt Ihr in die Zentrale, das Allerheiligste, des Drogenbarons ein-. Ihr müßt den Inhalt der kleinen Pyramiden erkunden und die Kontrolltürme zerstören. Dieses Gebiet ist absolut tödlich. Überlebt Ihr es, geht es zurück nach Washington, wo Ihr den Präsidenten in seinem Heli begleitet und vier Atomlaster sprengen müßt. Erst dann ist das Spiel gelöst!

Jungle Strike ist mit seinen 16 MBit ein Monsterspiel. Ihr seht nicht nur dichten Dschungel, sondern auch städtische Landschaften und solche am Wasser. Ihr müßt König des Dschungels werden. Der Stealth Fighter und der Comanche, wie sie im Spiel dargestellt sind, gibt es so nicht, wie auch das Spiel hoffentlich eine Fiktion bleibt. Ihr könnt aber in diesem Nachfolger ein ausgeklügeltes, flexibles Kriegsspiel anpacken, das Euch keine Sekunde Langeweile bereitet! Wer sich mit den Zerstörungen abfinden kann, wird mit einem Superhit belohnt!

Diese Mission führt Euch ins Herz des Dschungels. Ihr müßt den Kontrollturm zerstören, aber dabei die Panzer im Auge behalten. Hoffentlich gelangt die Rakete an ihr Ziel! Der obere Panzer sieht wahnsinnig gefährlich aus!

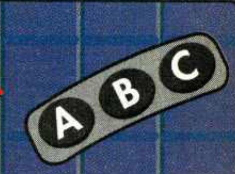


JUNGLE STRIKE

EA ● DM 130,- ● JULI

FORMAT 16MBit
SPIELER 1
STUFEN 9
SCHWIERIGKEITSGRADE ...... n/v
BESONDERHEITEN .... Paßwort
KONTAKT .... Sega
✆ 040 2270961





Um den Comanche-Helikopter zu kontrollieren, drückt das D-Pad nach oben, um Euch vorwärts zu bewegen und nach unten, um rückwärts zu gehen. Nach links und rechts bewegt Ihr den Hubi im Uhrzeigersinn. Button A lässt eine Rakete hochgehen. B feuert Hydras und C das Gewehr.

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 93%

▲ Sehr abwechslungsreiche, detaillierte und realistische Landschaften.
▲ Feindliche Bodentruppen und Fahrzeuge sind gut gezeichnet und erkennbar.

MUSIK 92%

▲ Harte Kampfgeräusche sorgen für ständige Spannung und Wachsamkeit.
▲ Tolle "Filmmusik" in Präsentations- und besondern Screens.

SPIELABLAUF 97%

▲ Vier Fahrzeuge in acht geographischen Zonen gibt es in einem Kriegsspiel selten.
▲ Bei den endlosen Feinden kommt keine Sekunde Langeweile auf!

ANFORDERUNG 94%

▲ Neun Missionen und eine Riesenmotivation, so weit wie möglich zu kommen.
▲ Ihr könnt viele Möglichkeiten ausprobieren, eine Mission am besten zu lösen.



Unglaublich, wieviel besser Jungle Strike ist als sein Vorgänger.





Bewegliche Kanone
Panzerung: 400 Kraft: 200
Laßt Euch nicht von der Langsamkeit der Kanonen und ihrer Schüsse täuschen. Die Panzer sind gut geschützt und können großen Schaden verursachen.



M1-Panzer
Panzerung: 200 Kraft: 60
Schnell wie ein Panther und dickhäutig wie ein Rhinozeros, trifft der M1 Euch auf drei Arten: schnell, oft und gemein!



FEINDE Bus
Panzerung: 100 Kraft: 20
Treffen am Jefferson-Denkmal zusammen. Diese Busse müssen mit Hydras zerstört werden.



Panzerwagen
Panzerung: 150 Kraft: 30
Ideale Angriffsfahrzeuge in der Stadt. Sie sind gut gepanzert, feuern schnell und richten großen Schaden an!



Hubschrauber
Panzerung: 300 Kraft: 150
Die Hubis beharken Euch mit schwerem Geschütz, bis Ihr explodiert.



Panzer-HARV
Panzerung: 150 Kraft: 100
Schießt auf die Vehikel, während sie nachladen. Sie sind kräftig und gut gesc-hützt, aber feuern recht lang-sam.



MLRS-Kanone, 23mm
Panzerung: 250 Kraft: 25
Diese Stellung ist sehr schnell. Trotz der dicken Panzerung feuert sie Raketen extrem schnell und genau ab.



Zwillingsgewehr AAA
Panzerung: 100 Kraft: 5
Die AAA-Gewehre haben Doppelläufe, die sehr schnell schießen. Seid froh, daß sie Euch nicht folgen können!



Gatling-Gewehr
Panzerung: 100 Kraft: 5
Diese Gewehre können selbst stationär tödlich sein. Die Kugeln sind einzeln schwach, aber das Gewehr schießt unheimlich schnell.



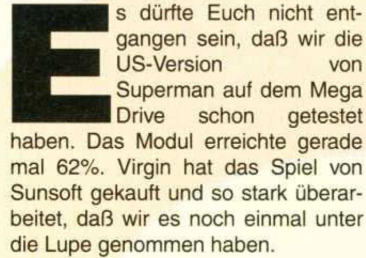
Taktischer Laster
Panzerung: 100 Kraft: 30
Diese Laster sind voller schießwütiger Terroristen. Sie sind nicht gut gepanzert, aber schießen wie John Wayne.



Z-80-Panzer
Panzerung: 150 Kraft: 30
Schnelle, dickhäutige Maschinen. Sie richten großen Schaden an, feuern aber zum Glück langsam.

Supermans Wiederkehr war lange überfällig, und 1993 scheint ein gutes Jahr für den Superhelden, Metropolis wieder einmal zu retten. Von Kindheit an war Superman unser ständiger Begleiter, und sein jäher, brutaler Tod war ein Schock bis in die Knochen. Zum Glück darf er wieder fliegen, wenn auch nicht im Comicheft!

Hier ist also die Wiederauferstehung des Helden, voller Kraft und Tatendrang! Mr. Mxyzptik bleibt sein Erzfeind, seine Farben sind nach wie vor rot, blau und gelb, aber hört er sich immer noch Popmusik an?



Jippiiie! Nach einem besonders gelungenen Treffer muß unser Held einfach ein Freudentänzchen aufführen!

Es dürfte Euch nicht entgangen sein, daß wir die US-Version von Superman auf dem Mega Drive schon getestet haben. Das Modul erreichte gerade mal 62%. Virgin hat das Spiel von Sunsoft gekauft und so stark überarbeitet, daß wir es noch einmal unter die Lupe genommen haben.

Der Optionsscreen gibt Euch die Möglichkeit, eine Proberunde zu spielen – das gab es beim Importmodul nicht. So könnt Ihr Euch an Supermans Tritte, Schläge und Spezialkräfte gewöhnen. Unter dem Schlag bersten Türen, der Hitzeblick pulverisiert Felsen und Roboter, und der Wirbel bringt Euch in tiefere Gebäude-Etagen.



Vorsicht, hinter dir! Pantomimen schön und gut, aber den Typ hier lenkt so leicht nichts ab!



Noch ein Treffer, oder was? Supermann fliegt vor Freude in die Luft.

Das übliche Jump & Run-Vorgehen wird durch ein paar Eigenheiten unterbrochen. Die Action scrollt seitlich und vertikal. Er kann nach oben schlagen, einen Abwärtskick im Sprung ausführen und ohne den geringsten Schweißtropfen schneller als vorher laufen.



Die Heldenfigur ist farbenfroh, genau richtig in der Größe und gut zu steuern. Die Hintergrundgrafik ist vor allem bunt, aber in den ersten Levels auch recht primitiv. Zum Glück werden sie später besser. Obwohl die Superman-Melodie fehlt, ist die Musik ganz gut und wird von den Soundeffekten gut ergänzt.

Schön, daß Virgin das Modul nochmal aufgepeppt hat und uns ein nicht zu einfaches, aber spannendes Actionspiel beschert.

PROTIP Spielt auf jeden Fall den Übungslevel, bevor Ihr ernsthaft losfliegt. So lernt Ihr, wie man mit den Feinden umgeht.

OPTIONS
DIFFICULTY PRACTICE
MUSIC TEST 00
EFFECT TEST 01
EXIT





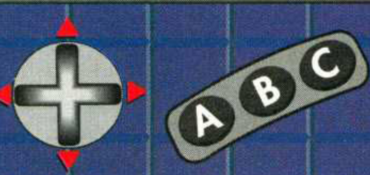
Superman bleibt im Hintergrund, während der Blumenmann tödlichen Bütenregen über der Stadt versprüht.



SUPERMAN

VIRGIN ● DM 120,- ● JULI

FORMAT	4MBit
SPIELER	1
STUFEN	5
SCHWIERIGKEITSGRADE	2
BESONDERHEITEN	continues
KONTAKT	Sega
	✆ 040 2270961



Drückt das Steuerkreuz, um Superman nach oben, unten, links und rechts zu lenken. Mit "A" aktiviert Ihr seine Spezialkräfte, wie den Wirbel, den Laserblick und den Superschlag. Mit "B" teilt Ihr normale Hiebe und Tritte aus, mit "C" wird gesprungen.

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 78%
▲ Die Präsentation ist ausgezeichnet, wie auch die Animation des Helden.
▼ Die Landschaften der ersten Levels sind ziemlich simpel gestaltet.

MUSIK 71%
▲ Musik und Sounds sind vor allem bei Levelendgegnern toll.
▼ Einige Schwächen sind deutlich, wie die fehlende Superman-Einführungsmelodie.

SPIELABLAUF 82%
▲ Gut zu steuernde, wirksame Superkräfte machen Spaß.
▼ Manche Levels sind zu lang und frustrierend.

ANFORDERUNG 80%
▲ Dieses Spiel wird auch Profis bis zum Äußersten fordern.
▼ Für Anfänger und junge Superman-Fans wohl zu schwer.

PROSCORE 80%

Ein gutes Jump & Run mit wohlüberlegtem Ablauf, fünf harten Levels und viel besser als die erste Version.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

GAME BOY · Nintendo Entertainment System · SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM · NEU! · SEGA MEGA DRIVE · NEU!



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive

Die vier superstarken Turtles für die vier superstarken Systeme

Cowabunga!

Donatello, Michelangelo, Leonardo und Raphael sind für alle da. Mit Supergrafik in Video-qualität. Sound der Spitzenklasse für den Game Boy, NES, Super NES und für das Sega Mega Drive. Volle Power! Los geht's. Gegen Shredder, Krang und ihre blöde Bande blutsaugender Bastarde. Du bringst es!

Experten im Turtle-Fieber:
POWER PLAY 11/92 zu *"Back from the Sewers"*: "Super... ein grafisch hervorragendes Actionspiel".
POWER PLAY 11/92 zu *"Arcade Game"*: "...technisch kann man's kaum besser machen...", und VIDEO GAMES 4/91: "...strotzt nur so vor Spezialeffekten...".
Play Time 10/92 zu *"Turtles in Time"*:
"Sie sind wieder da, und sie sind besser als je zuvor."
VIDEO GAMES 1/93 zu *"Hyperstone Heist"*: "...vier actionreiche Levels...spektakuläre Surfeinlagen...viele große und sauber animierte Sprites...ein komplett neugestaltetes Spiel".













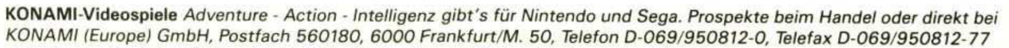




Screens: Super Nintendo Entertainment System



KONAMI-Videospiele *Adventure - Action - Intelligenz gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77*



KONAMI® SuperstarkerVideospieleSpaß





F&P 93/116

The Adventures of Willy Beamish

Das Leben ist einfach unfair, wenn man ein Schuljunge ist. Gerade, als man dachte, die Sommerferien fangen endlich an, kommt ein fieser Lehrer und läßt uns eine Strafrunde absitzen. Das Ganze war doch gar nicht unsere Schuld (ist es nie!), aber unser schlechtes Zeugnis ist schon auf dem Weg zu den Eltern. Was kann man tun? Bei den Noten lassen die Eltern einen doch nie und nimmer zu den Nintari-Spielmeisterschaften fahren! Mist!

Naja, so ist das Leben. Wer aber Willy Beamish heißt, läßt sich das nicht so gefallen, sondern setzt alles Mögliche in Bewegung, um doch noch fahren zu dürfen. Er will der Spiele-Weltmeister werden, und niemand, schon gar nicht Erwachsene, werden ihn davon abhalten...

Willy Beamish ist Euer amerikanisches Durchschnittskid, eher ein Antiheld. Schmächtig, nicht der Hellste und immer haarscharf am Hausarrest vorbei, hat er sich seine Strafstunde zum Schuljahresende redlich verdient. Gleich zu Beginn des Abenteuers im Klassenzimmer wird der Unterschied zu anderen Adventures deutlich. Die Betonung liegt auf den Unterhaltungen mit anderen, die allerdings mit solchen Verzögerungen stattfinden, daß man sich oft fragt, ob das Spiel wohl abgestürzt ist!

Nachdem Willy mit den anderen im Klassenzimmer gesprochen hat, müßt Ihr ihn von weiteren Problemen fernhalten. Damit er an der Nintari-Meisterschaft teilnehmen kann, muß er um den Schulrektor, die Krankenschwester, seine Mutter, Schwester und viele andere lästige Zeitgenossen einen großen Bogen machen.

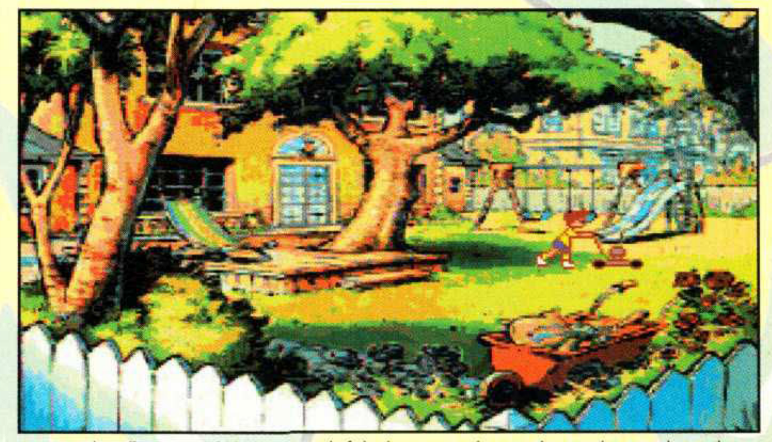
Willy interessiert sich hauptsächlich für Videospiele, Skateboards und Ärger mit Erwachsenen, aber es gibt weitere Handlungsstränge. Die örtliche Bösewichtsfirma, Tootsweet, plant, das Abwassersystem der Stadt in die luft zu jagen. Ausgerechnet Willys Papa soll als PR-Mann für die miesen TYpen herhalten! Drama, Chaos, Happy End: Willy legt den Schurken selbstverständlich das Handwerk – vorausgesetzt, er bleibt auf freier Wildbahn und wird nicht

NINTARI CHAMPIONSHIP '91
AUGUST 13-14
NINTARI SQUARE GARDEN
BE THERE OR DON'T!!

PROTIP mit Schmeichelei kommt Ihr garantiert weiter! Frechheit siegt nur über die Lachmuskeln des Spielers – Willy wird dafür drastisch bestraft!



Willy ist aber ziemlich ordentlich für einen neunjährigen Jungen! in einer Zimmerecke steht die berüchtigte, heißgeliebte Nintari-Konsole. Willy muß täglich mindestens fünf Stunden üben, sonst hat er bei er Meisterschaft keine Chance.

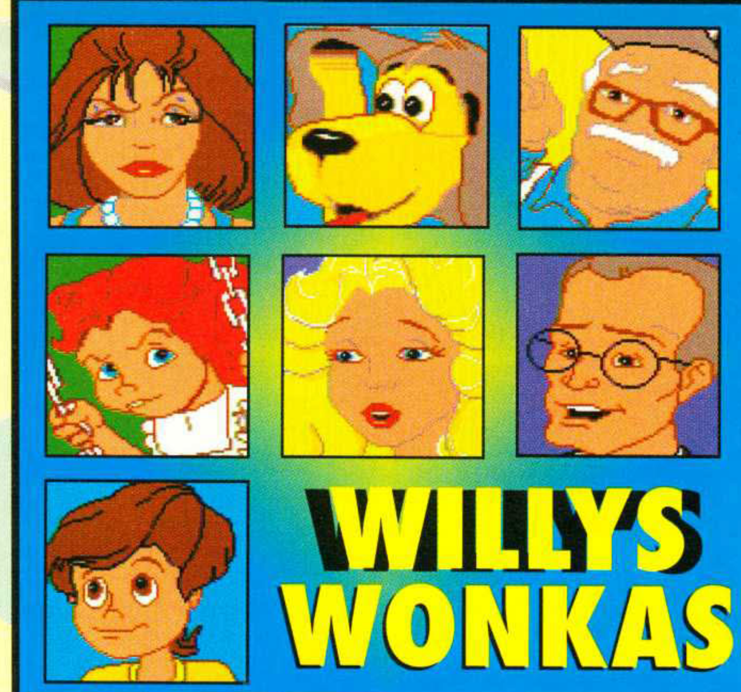


Geht Willy Paps aus dem Weg, sonst dürft Ihr den Rasen mähen, mit dem Hund Gassi gehen und so ungefähr jede weitere Arbeit im Haushalt erledigen! Andererseits gewinnt Ihr Dads Wohlwollen und verdient Euch ein paar Dollar dazu.









WILLYS WONKAS

wegen irgendwelcher Streiche "zwangsversetzt". Natürlich gibt es endlso viele Stellen, an denen er fatale Fehler begehen kann. Leicht landet Willy im Krankenbett oder – noch schlimmer – im militärischen Sommercamp! Schreck, Graus!

Jedesmal, wenn eine gefährliche Situation im Verzug ist, hat Willy mehrere Möglichkeiten, das Gespräch zu führen. je nach Eurer Entscheidung verläuft das Spiel dann anders. Da die beste möglichkeit aber meistens recht eindeutig zu erkennen ist, habt Ihr nicht allzu große probleme, Willy auf der rechten Bahn zu halten.

Die Grafiken sind comicartig und unterscheiden sich stark von bisherigen CDs wie Time Gal oder Road Avenger.

Die Niedlichkeit paßt hervorragend zum Thema, und das Spiel steckt voll liebevoller Details und Humor. Oft sind die komischen beschreibungen und Szenen das Einzige, was einen noch bei der Stange hält. Die Geschichte spielt vor umschaltenden Landschaften, in denen sich die Figuren bewegen. Gegenstände können natürlich auch bewegt werden.

Um sich etwas anzugucken, bewegt Ihr einfach den Cursor darauf und drückt B. Ihr bekommt dann eine Beschreibung und erfahrt auch, wie der Gegenstand zu verwenden ist. Manche Dinge könnt Ihr aufheben und in Willys Rucksack mitnehmen. Es ist zu Anfang schwer, sich an die Menüoptionen und die Steuerung des Cursors zu gewöhnen. Selbst nach vielen Spielstunden nervt das manchmal.

Ein niedrig angesetzter Schweirgkeitsgrad, gepaart mit einer langen Zugriffszeit und einer kniffligen Benutzerführung ruinieren Willy Beamishs Abenteuer ziemlich gründlich. Obwohl Sound und Grafik fantastsich sind, leidet die Spielbarkeit unter den endlsoen Wartezeiten auf die nächste Szene. das Spiel erinnert an Buckaroo aus den Siebziger Jahren. Nehmt die Packung, und das Spiel sieht genial aus. Spielt es und erlebt die Enttäuschung des Monats!







Nintaris fantastsiches Monster Squad ist (fast) nichts anderes als das gute, alte Space Invaders - der Klassiker schlechthin!

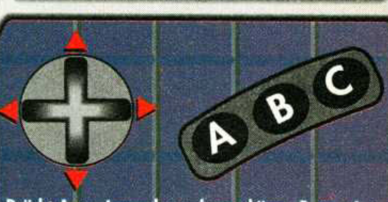




THE ADVENTURES OF WILLY BEAMISH

SIERRA ● PREIS n/v ● IMPORT

CD ZUGRIFF .....extrem langsam
SPIELER.................................1
STUFEN..............................n/v
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN....speicherbar
KONTAKT ....IMPORT



Drückt A, um jemanden reden zu hören, B, um eine Handlung auszuführen (z.B. den Raum zu verlassen) und C, um die Icons auf dem Bildschirm zu wechseln. Mit B kommt Ihr auch in Willys Inventar. Das Steuerkreuz fährt den Cursor über den Bildschirm.

AKTION – STRATEGIE

GRAFIK 90%
▲ Großartige Hintergrundgrafik mit toller Farbwahl und viel Detail.
▲ Riesenabwechslung, geniale Spriteanimation und massenhaft interessante Typen.

MUSIK 89%
▲ Schön schräge Musik, die sich den Szenen anpaßt.
▲ Stimmen sind alle klar und unterschiedlich, gehen aber manchmal auf die Nerven.

SPIELABLAUF 53%
▼ Sehr gewöhnungsbedürftige Steuerung, aber irgendwann schafft man es.
▼ Tolle Idee, aber die ladezeiten sind grausam.

ANFORDERUNG 50%
▼ Zu einfache Lösungen und die richtige Antwort ist meistens offensichtlich.
▼ Mehrere Schwierigkeitsgrade hätten vielleicht geholfen.

PROSCORE 55%

Das Spiel sieht zwar toll aus, ist aber zu langsam und daher langweilig. Jammerschade, denn die Grafik ist so ziemlich das Beste auf CD.

SUPERMAN



Im Untergrundbereich hat Superman nicht viel Gelegenheit, zu fliegen! Er beweist seine große Kraft, indem er die Betonwände zwischen den Räumen zerschmettert. Hinter ihm bereitet sich einer der hochentwickelten Roboter auf den Angriff vor.

Er kam vom Planeten Krypton auf die Erde und wurde der größte Superheld aller Zeiten. Er konnte sich als Clark Kent mit dicker Brille und ordentlichem Anzug als ganz normaler Sterblicher ausgeben. Wenn er nicht seinem Büro-Job nachging, bewahrte er seine Mitmenschen vor unausbleiblichem Unglück. Er war als Mann aus Stahl bekannt, der immer mit Hilfe zur Hand war und dessen eigenes Leben nie in Gefahr zu sein schien.

Jetzt muß Superman seine Aufmerksamkeit einem besonderen Problem zuwenden. Unzählige Kinder sind auf geheimnisvolle Weise aus Metropolis verschwunden und die U-Bahn-Arbeiter sind auch nicht mehr zu finden! Und um allem die Krone aufzusetzen ist auch noch Lois Lane verschwunden und Supermans Todfeinde stecken dahinter. Der Mann aus Stahl muß nun seinem Namen gerecht werden und die Sache in Ordnung bringen.

Vor ein paar Monaten ist der Superman-Comic strip eingezogen worden, weil man ihn für altmodisch hielt. Aber ganz vergessen ist der rotblauweiße Man doch nicht, denn Virgin hat jetzt ein Spiel mit dem Superhelden in der Hauptrolle herausgebracht. In diesem Plattformabenteuer-Beat - 'Em-Up kämpft Ihr Euch durch 5 Level, sammelt verschiedene Icons ein und tretet gegen eine ganze Armee von Feinden an. Ihr müßt nach Metropolis reisen, einer unterirdischen Stadtlandschaft und Raumschiffstation, um Eure Gegner zu besiegen und die Kinder zu retten.

In jedem Level habt Ihr die Gelegenheit, zu fliegen, zu laufen oder beides zu tun. Einige Feinde fliegen über der Stadt und warten darauf, angreifen zu können, andere treiben sich auf dem Boden herum



Hier im ersten Level ist der Hintergrund dem typischen Superman-Szenario sehr gut angepasst. In der Dämmerung kämpft Ihr gegen Feinde auf dem Dach und hebt auch manchmal ab, um über dem Lichtermeer der Stadt zu kreisen.

PROTIP



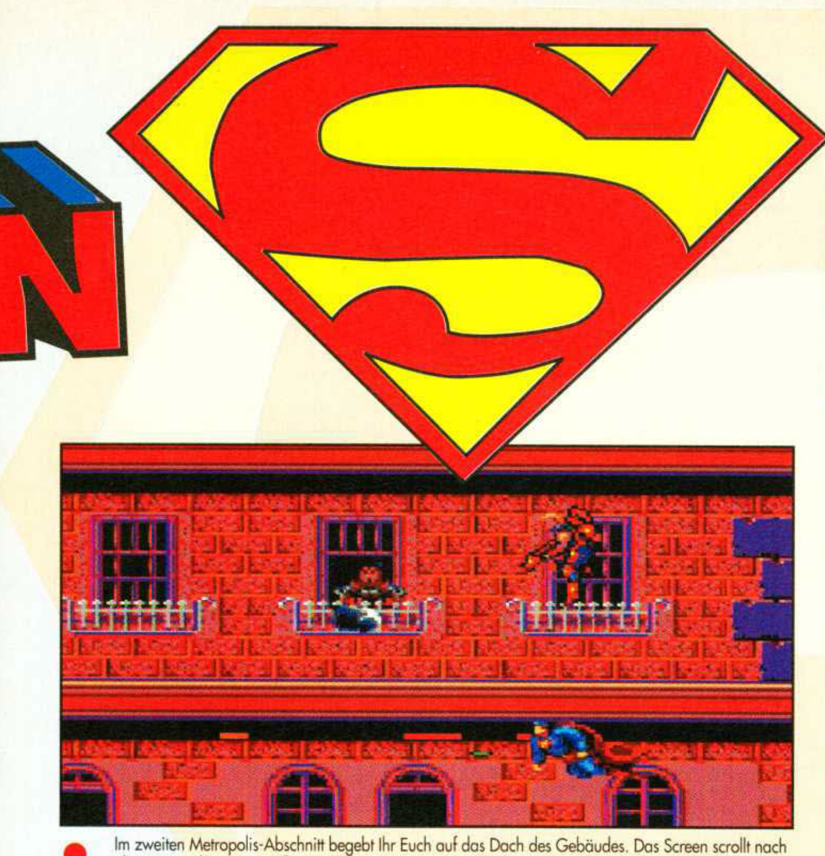
Im ersten Level könnt Ihr allen Bösewichtern auf dem Boden ausweichen, indem Ihr am oberen Rand des Screens entlangfliegt.

DAILY PLANET

METROPOLIS ATTACKED

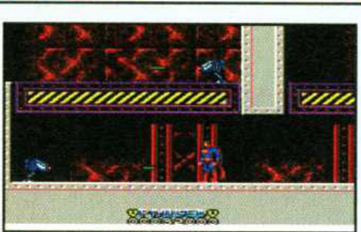


Nachdem er den U-Bahn-Wagon eingeholt hat, kann Superman seine Energie auffrischen, indem er sich das äußerst nützliche goldene Power-Up (oben) greift. Er muß sich allerdings sehr vorsehen, da sich viele Feinde im Zug aufhalten.

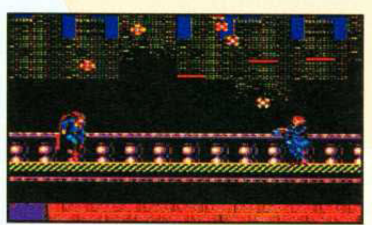


Im zweiten Metropolis-Abschnitt begebt Ihr Euch auf das Dach des Gebäudes. Das Screen scrollt nach oben, mit viel Action wie fliegende Steine und Feinde. Oben angekommen, muß Superman sich gegen den Blumenmann verteidigen.





Aufgepassst! Hier wird Superman von zwei Robotern angegriffen!



Die Blumen, die der Blumenmann hier abschießt, sind tödliche Waffen.

und greifen Euch entweder direkt an oder feuern ihre Waffen auf Euch. Ihr könnt die Feinde nur umhauen, aber Ihr habt die Möglichkeit, Spezialkräfte wie den Hitzeblick und den Superschlag gegen sie anzuwenden. Der Hitzeblick ermöglicht es Euch, Laserstrahlen gegen die Feinde zu feuern, während Ihr Euch in der Luft befind-et, und Eure Superschläge sind wirksamer gegen die Feinde, als die Standard-Schläge. Ein Energieanzeiger unten auf dem Screen schrumpft jedesmal, wenn Ihr angegriffen werdet. Ihr könnt Power-Ups sammeln, um Eure Energie aufzufrischen, aber mit nur einem Leben pro Spiel, müßt Ihr sehr vorsichtig sein!



Hier verabreicht der Mann aus Stahl seinen Feinden ein paar sehr eindrucksvolle Lektionen...

Die Grafiken sind äußerst eindrucksvoll: Vielschichtig und weich und Superman ist sehr gut gezeichnet. Es macht großen Spaß, abzuheben und am Himmel entlangzufliegen! Auch Metropolis City ist schön gezeichnet und hat viel vom originalen Superman-Szenario übernommen. Die anderen 4 Level bieten noch mehr Abwechslung als der erste: Im Untergrundabschnitt, z. B., müßt Ihr fliegen, was das Zeug hält, um den Zug einzuholen. Ihr könnt die Geschwindigkeit kontrollieren, aber zu schnell zu sein, bedeutet allzuoft, wichtige Power-Ups zu verpassen und diese braucht Ihr unbedingt gegen Eure alten Feinde wie den genialen Drahtzieher Branial und den geheimnisvollen Mr Mxyzptik.

Die Feinde haben allesamt ihre unterschiedlichen Merkmale, aber der Spielablauf gleicht doch sehr dem der anderen Beat-'Em-Up-Plattformspiele. Ihr müßt Euch gegen die üblichen Endgegner behaupten, aber sofern Ihr nicht die Spezialwaffe eingesammelt habt, könnt ihr Euch nur mit normalem Ducken und Schlägen gegen sie verteidigen. Es ist auch nicht sehr hilfreich, nur ein Leben und wenige Continues zur Verfügung zu haben! Der Sound ist nichts Besonderes, obwohl er sich von Level zu Level ändert.

Obwohl das Plattformabenteuer schon altbekannt ist, bringt der Flugabschnitt Abwechslung in den Spielablauf und junge Spieler, die Superman noch als ihren Helden betrachten, werden sich für dieses Spiel begeistern.

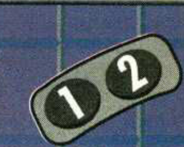


SUPERMAN

VIRGIN ● PREIS n/v ● JUNI

FORMAT 4Mbit
SPIELER................................1
STUFEN 5
SCHWIERIGKEITSGRADE 3
BESONDERHEITEN ......Continues
KONTAKT ....Sega
✆ 040 / 2 27 09 61





Während Ihr fliegt, benutzt das D-Pad um Euch in jede beliebige Richtung zu bewegen, aber drückt immer nach unten. Button 1 wird gebraucht, um in die Luft zu springen, Button 2 ist notwendig, um auf dem Boden zu schlagen oder einen Laserstrahl zu feuern, während Ihr fliegt. Um den Flug zu beginnen, springt hoch und drückt den D-Pad nach oben.

AKTION — **STRATEGIE**

GRAFIK 81%

▲ Superman selbst ist sehr gut und detailliert animiert.
▲ Alle 5 Level haben haben unterschiedliche, gut gezeichnete Hintergründe.

MUSIK 59%

▼ Das Spiel hätte mehr Atmosphäre gehabt, wenn die Soundeffekte besser wären.
▼ Die Superman-Melodie fehlt während des Spiels.

SPIELABLAUF 76%

▲ Das Screen scrollt in unterschiedliche Richtungen, es gibt viel zu erforschen und man hat die Möglichkeit, zu fliegen.
▼Das Spiel ist auf jedem Schwierigkeitsgrad eine harte Nuß, besonders, da dem Spieler nur ein Leben zu Verfügung steht.

ANFORDERUNG 84%

▲ Jeder Abschnitt enthält genügend Action für echte Fans von Plattform-Beat-'Em-Ups.
▼ Die Herausforderung ist zu hoch für sehr junge Spieler.



Obwohl während der letzten Jahre sehr viele Plattformspiele herausgekommen sind, kann Superman großen Spaß machen, da die Herausforderung so hoch ist.

BALL JACKS



Man schreibt das Jahr 7650 AD. Wieder einmal steht die jährliche Ball-Jacks-WM vor der Tür, das prestigeträchtigste Turnier des Universums. Zuschauer und Teilnehmer kommen aus allen bekannten Galaxien angereist, um dabei zu sein. Wie immer, findet der Wettbewerb in der Großen Arena statt, wo man an die großen kleinen Sieger vergangener Jahr denkt.



Geht mit Eurem Greifroboter erst auf Übungsfahrt, bevor Ihr im Wettkampf antretet!

Ball Jacks ist ein futuristisches Spiel, das man solo oder zu zweit packen kann. Ihr spielt entweder gegen den Rechner oder gegen einen Freund. Jeder Spieler beginnt mit zwei Kugeln, die auf einem Fließband an beiden Seiten des Spielfelds rollen. Parallel zu jedem Fließband läuft ein Pfad, mit dem Ihr Euren Roboter hoch oder runter lenkt. Sinn des Spiels ist es, dem Gegner mit ferngelenkten Kneifzangen Kugeln wegzuschnappen!

Die Grafik ist guter Durchschnitt. Die Roboter sind niedlich, der Hintergrund stimmungsvoll, obwohl sich die Levels sehr ähnlich sehen. Wie bei Speedball, müßt Ihr Euren Weg zum Ruhm erstehlen, erstürmen und ergaunern.

Da enden aber die Gemeinsamkeiten. Schade, daß die Arena so klein ist und der Bildschirm nicht scrollt. Die Stufen bieten kaum Abwechslung.

Schnelle, hämmernd-explosive Geräusche begleiten die Kugeljagd, aber der Spielablauf langweilt bald. Nach wenigen Stunden legt man das Modul aus der Hand.



Die berühmte Arena wird beim nächsten Match wieder voll sein.

MEGA DRIVE

BALL JACKS
SEGA ● DM 120 ● JULI

GRAFIK	75%
MUSIK	72%
SPIELABLAUF	55%
ANFORDERUNG	63%

PROSCORE 58 %

Der begrenzte Spielablauf wird schnell deutlich. Kein Wunder, das Modul hat nur 2 MBit.

HOME ALONE

Es passiert nicht oft, daß man als Kind allein im Haus ist und die ganzen Ferien für sich alleine hat. Eltern dürfen ihre Kinder gar nicht alleine lassen, aber irgendwie ist Kevin genau das passiert! Ganz auf sich alleine gestellt, muß er sich vor den endlosen Einbruchsversuchen des Gaunerduos Marv und Harry schützen. Denn welcher Polizist glaubt einem kleinen Jungen schon die Geschichte?



In so einem tollen Haus kann das Alleinsein Spaß machen!

Frei nach dem Kinoerfolg, spielt Ihr Kevin, der die zwei Gangster aufhalten muß. Ihr müßt aus den Häusern der Nachbarschaft eine Reihe von wertvollen Gegenständen nehmen und in einem Safe einschließen, bevor im jeweiligen Haus die Lichter ausgehen. Schafft Ihr das nicht, rauben Harry und Marv das Haus aus oder fangen Euch die Gangster, verliert Ihr ein Leben.

Es gibt viele verschiedene Häuser mit unterschiedlichem Inventar. Ihr könnt von Lehnstühlen oder Riesentelefonen aus ein Stockwerk höher hüpfen oder über einen der Ganoven hinwegspringen. In manchen Häusern gibt es bewegliche Plattformen, die als Lift benutzt werden können. Die Häuser sind recht sauber gezeichnet und schön abwechslungsreich. Es gibt viele hübsche Standbilder zwischen den Levels, aber wenn Ihr gefangen werdet, friert das Bild einfach ein. Pfui! Warum haben sich die Programmierer hier nicht die Mühe gemacht, eine kleine Filmsequenz einzuarbeiten? Die Melodie stammt aus dem Film, und jedes Haus hat andere Tracks.

Home Alone kann Spaß machen, aber die Zeit in den Häusern ist zu kurz und es gibt zuwenig Objekte zum Einsammeln. Dadurch wird der Spielspaß deutlich getrübt und man hat zu wenig von den interessanten Häusern. Für Jüngere wäre das Modul vielleicht geeignet.

MASTER SYSTEM

HOME ALONE
SEGA ● DM 90 ● JULI

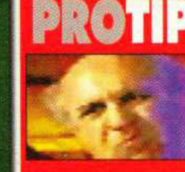
GRAFIK	76%
MUSIK	69%
SPIELABLAUF	64%
ANFORDERUNG	62%

PROSCORE 63 %

Home Alone macht eine Zeitlang Spaß, bietet aber nichts Neues.

pro REVIEW

MEGA-CD



Spiele für das Mega-CD haben im Moment keine guten Stand, aber das sollte sich bald ändern. Neuveröffentlichungen im Sommer sollten endlich mal für glückliche Tester- und Spielergesichter sorgen, denn einiges Interessante ist schon angekündigt. Make My Video ist Tagesgespräch, und von Peter Gabriel und INXS ist auch etwas im Gespräch. Nach Kriss Kross ist jetzt Marky Mark dran.

Der musikalische Bad Boy des Hip-Hop hatte mit seinen Good Vibrations und dem Klageruf "I Need Money" viel Erfolg. Seine eigenen Make-My-Video-Aufnahmen werden auf der CD benutzt, um richtige Videoszenen darzustellen. Das hat es erst einmal gegeben und wird wohl bei einigen Mädchen weiche Knie verursachen, wenn der coole Marky über den Bildschirm fetzt.

Make-My-Video-CDs scheinen zum letzten Schrei zu werden. Jeden Monat tritt eine neue Band damit auf. Marky Mark tritt in Segas sogenanntem Pirate TV auf. Der Stil ist MTV-ähnlich: Grelle Grafik und satter Sound.

Zwei Kids, die Oscarreif herumtollen, hüpfen auf die Bühne. Mit sehr viel Humor spielen sie Moderator der Show, dafür sind die anderen Figuren leider sehr sehr traurig geraten!

Hauptziel des Spiels ist es, Videos für den Boxer, die Mädels, die Jungen oder die Eltern herzustellen. Nachdem Ihr entschieden habt, wen Ihr beeindrucken wollt, fängt der Spaß an. Benutzt das Studio, um ein Video den Kundenwünschen entsprechend herzustellen. Ihr werdet dann nach dem Playback bewertet.

Es gibt 30 Tools und Einstellmöglichkeiten, um das Video zu gestalten. Die Screeneffekte sind gut, aber wenn Ihr mehr als vier benutzt, verzerrt sich der Bildschirm und wird schlecht erkennbar. Die Tools sind gut erdacht, und es macht unheimlich Spaß, mit ihnen am Videoclip zu basteln. Sie sind gut dargestellt, haben tollen Sound und sehr kurze CD-Zugriffszeiten. Der U-Direct-Modus führt gut in die harte Welt des Busineß ein, aber die Motivation sinkt erheblich, wenn man sich an allen drei Liedern versucht hat.

"Ist es klasse oder ein kurzlebiger Knaller?", fragte ich mich während der Sessions. Das Spiel ist recht humorvoll gemacht, aber es wird viel zu schnell langweilig – schon nach ein oder zwei Spielen. Kriss Kross' Spiel war technisch nicht so glatt, brachte aber etwas Neues. Diese CD bringt's dagegen nicht.

PROTIP Nachdem Ihr die Melodie Eurer Wahl eingegeben habt und das Intro beginnt, müßt Ihr gut zuhören, was gesagt wird. Achtet auf den Hintergrund, um Rat und Tips zu bekommen!



Hier ist der Musikwahlscreen mit Herz: You Gotta Believe it... Daß das Spiel gut wird? Nicht mehr lange...



Das Bild in der Mitte stammt von Euch, die anderen drei von Marky himself. Wer findet die Unterschiede?



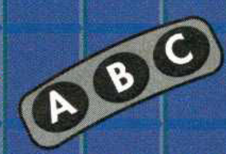
MARKY MARK AND THE FUNKY BUNCH

SEGA ● PREIS n/v ● IMPORT

FORMAT	Sehr Schnell
SPIELER	1
STUFEN	12
SCHWIERIGKEITSGRADE	n/v
BESONDERHEITEN	Speicheroption
KONTAKT	Sega

© 040 / 2 27 09 61





Mit dem Steuerkreuz scrollt Ihr die Tools hoch und runter und aktiviert sie, indem Ihr nach rechts oder links drückt. Mit den drei Knöpfen wechselt Ihr den Screen und wählt zwischen Optionen.

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 79%
▲ Teilweise die besten Videoszenen bislang auf dem Mega-CD.
▼ Das Bild verschwimmt, wenn Ihr zuviele Tools auf einmal benutzt.

MUSIK 69%
▲ CD-Qualität ergänzt die Grafiken zu einer tollen Präsentation.
▼ Warum 130 Mark für eine Marky-Mark-CD ausgeben, wenn sein neues Album für ein Viertel des Preises zu haben ist?

SPIELABLAUF 35%
▲ Grummel...Sehr gut steuerbare Beleuchtungseffekte.
▼ Extrem langweilig. Der anfängliche Humor und das tolle Auftreten sind völlig verschwendet.

ANFORDERUNG 38%
▲ Zu Anfang ist es nicht leicht, und Ihr könnt Eurem Künstlertum freien Lauf lassen
▼ Habt Ihr jeden der Auftraggeber zufriedengestellt, bleibt kaum etwas zu tun.

PROSCORE 49%
Trotz der fortlaufenden Videoszenen und dem Supersound ist das Spiel furchtbar langweilig. Nur für bedingungslose Marky Mark-Fans!



Wenn Ihr noch nie in einem Schminkraum für Mädchen wart, könnt Ihr jetzt einen Blick riskieren. Begeistert sehen die Girls aber nicht aus. Vielleicht hätten wir einen Nachwuchs-Adonis hineinschicken sollen?

MARKY MARK AND THE FUNKY BUNCH

Marky Mark picture supplied by East West Records. Cheers Gladis!

WORLD CUP SOCCER



Die Fußballweltmeisterschaft ist sicher eines der größten sportlichen Ereignisse. Millionen in aller Welt fiebern mit ihrer Mannschaft und erleiden jedes Foul mit. Einen Monat lang, alle vier Jahre, können wir die brasilianischen Sambas und die tänzerischen Italiener in Aktion bewundern. Die Meisterschaft in Italien 1990 brach alle Zuschauerrekorde! Die Straßen waren wie leergefegt.

Ohne Vorwarnung läßt Tengen jetzt World Cup Soccer auf die Fans los. Ihr spielt die US-Meisterschaft und die Endrunden der Qualifikation für die '94er Meisterschaft.



Der argentinische Torhüter hechtet flugs nach links und blockiert einen flinken Schnellschuß aus der Ecke. Dennoch hat Algerien zur Zeit die Oberhand und könnte dem Ex-Weltmeister gefährlich werden.

PROTIP Eure Torchancen steigen, wenn Ihr den Ball hinter der Eckflagge herum abschießt.

Falls Ihr Super Kick Off nie mochtet, hattet Ihr trotzdem keine Wahl – es gab einfach keine Alternative unter den Fußballspielen! World Cup Soccer ist erst die zweite Veröffentlichung, obwohl bestimmt andere Firmen nachziehen werden, wenn sie Erfolg hat.

Das Modul hat alle Merkmale, die man von einem actionbetonten Fußballspiel erwartet. Es ist die Umsetzung von Tecmo World Cup, das es für Master System und Mega Drive gibt.

24 Teams treten an, um den Lorbeer des Weltmeisters zu ergattern. Ihr könnt alleine spielen oder mit dem Gear-Link zu zweit. Nachdem Ihr Euer Team gewählt habt, sucht Ihr eine Trikotfarbe aus und überlegt, welche elf Spieler am vielversprechendsten sind.

Je besser Ihr spielt, desto mehr Geschicklichkeitspunkte erhält Eure Mannschaft. Als Manager müßt Ihr so sämtliche Fertigkeiten Eurer Kicker üben – Pässe, Schüsse und Angriffe! Ihr beginnt mit drei Gruppenspielen, bevor es in die KO-Runde geht.

Die Steuerung entspricht der fast aller Fußballspiele. Ihr dirigiert den Spieler, der dem Ball am nächsten ist und könnt kurze, lange und hohe Pässe lostreten. Selbst auf dem kleinen Bildschirm könnt Ihr köpfen und Volleys vor dem Tor spielen. Es gibt auch Strafstöße und Elfmeterschießen.

Die Seitenansicht des Feldes ist nicht sehr gewöhnungsbedürftig, und Ihr könnt die Geschwindigkeit des Spiels auch 'runtersetzen. Die Bilder sind wirklich sehr gut gezeichnet und vermitteln die Action so deutlich wie möglich. Die Spieler sind gut animiert und vollführen während der Action-Shots tolle Bewegungen. Die Musik nervt nach einer Weile, ist aber abzuschalten.

World Cup Soccer ist ein sauberes, feines Spiel, das die Fußball-WM auf dem Winzlingsscreen höchst lebendig macht!



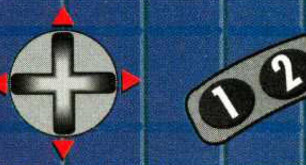


WORLD CUP SOCCER

DOMARK ● DM 85,- ● AUGUST

FORMAT	2Mbit
SPIELER	2
STUFEN	n/v
SCHWIERIGKEITSGRADE	keine
BESONDERHEITEN	Paßwort
KONTAKT	Sega

✆ 040/2 27 09 61



Mit dem Steuerkreuz bewegt Ihr den Spieler. Knopf 1 schießt einen langen, langsamen Ball durch die Luft, Knopf 2 löst einen kurzen Paß zu einem anderen Spieler hin aus. Drückt Ihr Knopf 1 zweimal schnell hintereinander, könnt Ihr einen hohen, langen Schuß abgeben.

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 88%
▲ Detaillierte, gut animierte Spieler, tolle Torversuche.
▲ Scharfes, klares Bild mit guter Übersicht.

MUSIK 70%
▲ Das Publikum geht jubelnd mit und sorgt für Bombenstimmung.
▼ Die Hintergrundmusik paßt nicht zu den Turnierspielen.

SPIELABLAUF 86%
▲ Schnelle, spannende Action, die taktisches Geschick zum Entwickeln der Spieler braucht.
▲ Die Motivation, immer sein Bestes zu geben, steigt in schwindelnde Höhe.

ANFORDERUNG 87%
▲ 24 Teams ermöglichen eine komplette WM.
▲ Dank Paßwortoption könnt Ihr über lange Zeiträume hinweg weiterspielen.

PROSCORE 85%

World Cup Soccer macht das meiste aus Fußball. Nichts ist unmöglich, jedes Spiel ist eine neue Herausforderung!

MiG-29 FIGHTER PILOT

MEGA DRIVE

Es gibt auf dieser Welt Leute, die erst zufrieden sind, wenn sie absolut alles haben. General Hazouz, zum Beispiel, dem Befehlshaber von Arzaria, genügt es nicht, nur ein läppisches Viertel der Weltölreserven zu kontrollieren. Der gute Mann hat auch noch die Ölfelder von Sauter besetzt und ist drauf und dran, auch das Nachbarland Yabal zu erobern. Das macht dem Westen große Sorgen. Zigtausend Menschenleben sind in Gefahr.

Der Generalsekretär der UNO hat einen Plan entwickelt, der den machthungrigen General stoppen soll. Kampfflieger aus der ehemaligen Sowjetunion fliegen zusammen mit NATO-Bombern in die Region, um Arzaria vom Tyrannen zu befreien. Es fehlt nur noch ein Pilot, der das Geschwader leitet. Wer sich die Chance entgehen läßt, eines des vielseitgsten Kampfflugzeuge der Welt zu steuern, hat selbst Schuld. Also, auf ins Cockpit der Mig 29!


Im Besprechungsraum bekommt Ihr einige schöne Aufnahmen zu sehen.



Das nächste Dia erklärt das Ziel Eurer ersten Mission. So einfach, wie sie klingt, ist sie nicht!


Jeder Pilot braucht die Karte, vor allem, wenn er Flugplätze und Ziele ausfindig machen muß.

Langsam wurde es Zeit, daß ein neuer Kampfflug-Simulator für das Mega Drive auf den Markt kam. Schon vor Urzeiten veröffentlichte Electronic Arts den F-22 Interceptor, und seither hat sich für Fans der Fliegerei nicht viel getan. Domark setzt Euch jetzt hinter die Kontrollen einer russsichen Mig-29. Wie alle Flugsimulatoren, kennt das Programm kein Pardon für schlechte Piloten. Ihr müßt schon lernen, Eure Maschine richtig zu beherrschen, bevor Ihr in den Kampf fliegt. Wer abhebt, weiß, daß er nur eine Chance hat!

Mig-29 ähnelt anderen Flugsimulatoren, aber Anfänger müssen sich erst sehr an die komplexe Steuerung gewöhnen. Vor jeder Mission wird Euer Ziel vom westlichen General genau erklärt. Ein Diavortrag mit schönen Schwarzweißbildern der Luftaction wird Euch präsentiert - toll! Danach müßt Ihr aus den exotisch aussehenden Raketen und Lenkwaffen wählen. AS-8 Luft-Boden-Lenkwaffen sind besonders geeignet, Hasouzs' Radarstationen zu zerstören!

Bevor Ihr Euch in die bleihaltige Luft schwingt, solltet Ihr Euch anhand der Trainingsoption gründlich mit der Mig vertraut machen. Während der Übungsflüge zeigt ein Diagramm des Joypads auf dem Screen, welche Knöpfe Ihr wann drücken müßt. Auf der Landebahn müßt Ihr die Bremsen lösen, die Nachbrenner einschalten und nach dem Abheben das Fahrgestell einholen. In der Luft müßt Ihr Euch dann auf die Ziele konzentrieren, die vernichtet werden müssen. Ihr lernt dabei, wie man mit angezogener Luftbremse und wenig Gas Ziele anfliegt.

Das Lock-On-System wird aktiviert, wenn Ihr Luft- und Bodenziele angreift. Ein Quadrat erscheint über dem Ziel, und Eure Trefferchance wird farblich symbolisiert. Ist das Quadrat weiß, stehen Eure Trefferchancen bei 50%. Ein rotes Quadrat kann nicht ignoriert werden, denn jetzt stehen Eure Chancen bei 90%! Um das Flugzeug zu schützen, werden im Display feindliche Angriffe dargstellt. So könnt Ihr rechtzeitig mit Gegenmanövern reagieren.

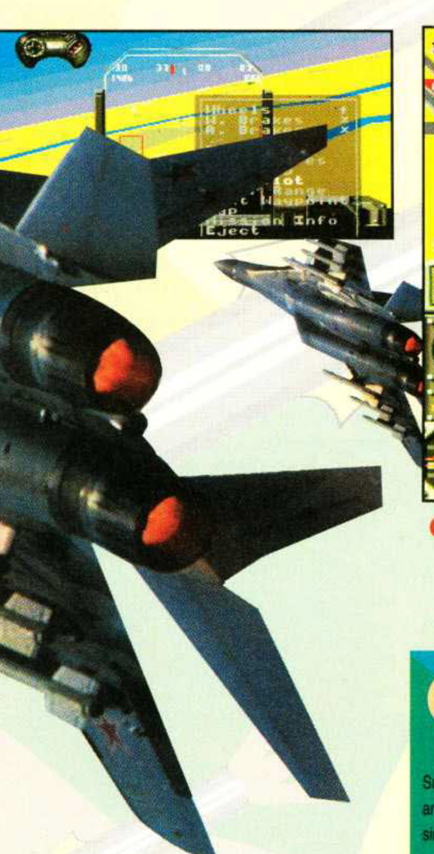
Obwohl die Konsole nicht annähernd die Kontrolltasten und -möglichkeiten bietet wie der Computer, ist das Drop-Down-menü recht praktisch gestaltet und erlaubt flottes Steuern. Zu den Optionen gehören auch der Notausstieg und automatische Landungen!

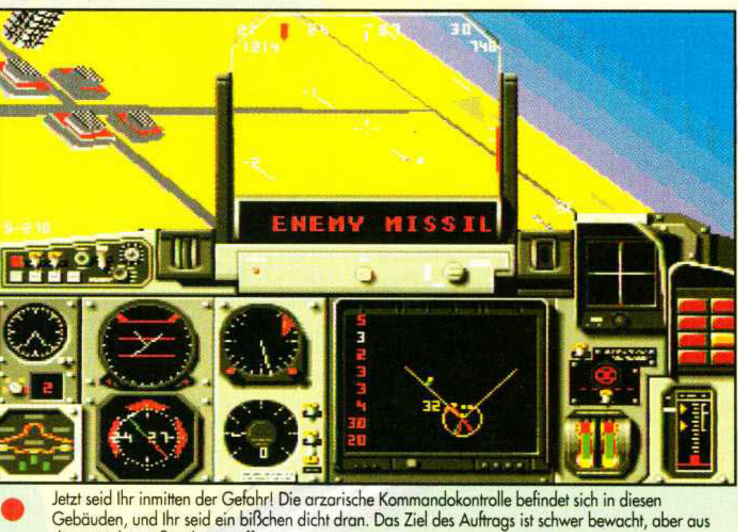
Eine Besonderheit von Mig-29 sind die verschiedenen Perspektiven, aus denen Ihr Euren Flieger betrachten könnt. Vom Kontrollturm seht Ihr die Landschaft und den Abflug isometrisch (also schräg von

PROTIP



Wenn Ihr ans erste Ziel kommt, bremst ordentlich, sonst könnt Ihr Euch nicht auf die Radarstationen ausrichten, die zerstört werden müssen. Die Nachbrenner schlucken entsetzlich viel Treibstoff, schaltet sie also bald nach dem Abflug aus.





Jetzt seid Ihr inmitten der Gefahr! Die arzarische Kommandokontrolle befindet sich in diesen Gebäuden, und Ihr seid ein bißchen dicht dran. Das Ziel des Auftrags ist schwer bewacht, aber aus dieser Nähe müßtet Ihr es treffen!

oben). Im Kampf gibt es für Veteranen nichts Besseres als den Anblick eines explodieren Feindflugzeuges. Die Polygongrafik ist klar und detailliert. Sie schafft ein realistisches Fluggefühl und viel Spannung.

An Sound gibt es eine Reihe Explosionen und Bips, die man im Cockpit erwartet, dazu das Donnern der Flugzeuge am Himmel. Im Intro gibt es einen flotten Soundtrack, und der Demo-Modus zeigt Euch eindrucksvoll, was man an Bord seiner Mig alles leisten kann.

Ihr braucht messerscharfe Reaktionen und müßt, wie es sich gehört, ständig mitdenken. Das Spiel ist eine tolle Herausforderung und dank der Paßwortoption fliegt Ihr Euch immer weiter an die Spitze. Diesen Flugsimulator solltet Ihr Euch unbedingt ansehen!

GUN-HO!

Kanone (Gewehr)

Super für Nahkämpfe mit Bodenzielen, ansonsten wird an die großen Teile an den Tragflächen übergeben.Sie sind nicht ferngelenkt und haben eine kurze Reichweite.



S-270

Diese schnellen Raketen haben große Zerstörungskraft, eignen sich aber vor allem für den Nahkampf. Auch sie sind nicht ferngelenkt, müssen also gut ausgerichtet werden.



AS-7

Diese Lenkwaffen radieren Bodenzielen innerhalb von 5km Entfernung aus. Ist der Lock-On-Rahmen rot, habt Ihr eine 90%ige Chance, zu treffen!



AS-8

Diese Luft-Boden-Raketen fliegen 11km weit. Sie sind ideal zum Zerstören aller möglichen Bodenziele, von Landepisten bis zu Panzern. Sie haben große Vernichtungskraft und sind gelenkt!





AA-7

Die Luft-Luft-Ausgabe der AS-7. Sie eignen sich hervorragend zum Abschuß von Helikoptern und Flugzeugen. Ihe Reichweite beträgt 5km.



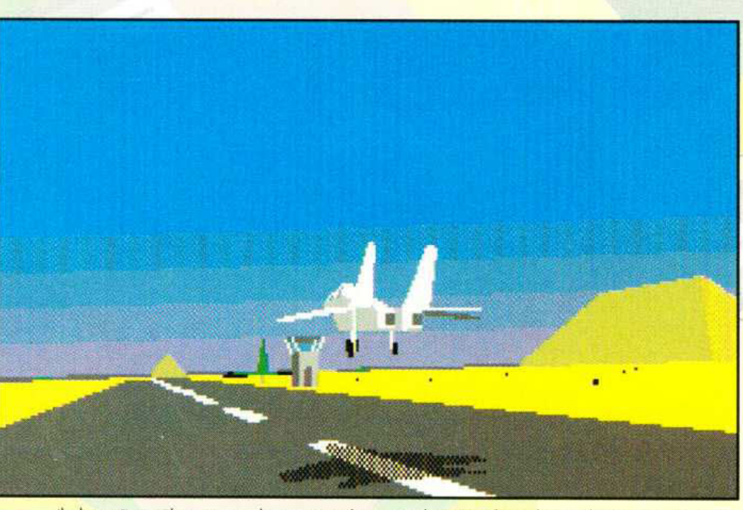
AA-8

Die Elite der Luft-Luft-Lenkgeschosse. In 11km Radius könnt Ihr alles anvisieren, was sich in der Luft bewegt. Noch besser als seine Schwester, die AA-7.





Wenn der Lock-On-Rahmen rot wird, könnt Ihr das Ziel kaum noch verfehlen. Abschuß, und bye-bye!



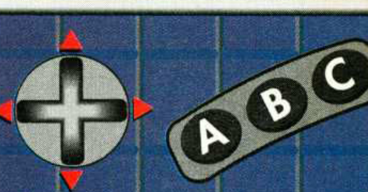
Ihr könnt Euren Flieger aus mehreren Perspektiven ansehen. Hier die Bodenansicht Eurer Landung mitten in der brennend heißen Wüste.



MiG 29 FIGHTER PILOT

DOMARK ● DM 120,- ● AUGUST

FORMAT 8MBit
SPIELER..................................1
STUFEN 5
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN ....Paßwort
KONTAKT ....Sega
✆ 040 2270961



Während einer Mission ruft B das Waffenmenü auf, A wirft Raketen und Lenkwaffen aus. Mit C holt Ihr das Optionsmenü auf den Screen, das Steuerkreuz steuert das Flugzeug. Mit Hoch + A beschleunigt Ihr.

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 83%

▲ Gute Grafiken während des Fluges und verschiedene Blickwinkel!
▲ Tolle Fotos von Kampffliegern in Aktion und stimmungsvolle Präsentationsscreens.

MUSIK 79%

▲ Das ständige Feuern und die Kampfgeräusche halten den Adrenalinpegel hoch.
▲ Hübsche Musikstücke in den Präsentations-screens.

SPIELABLAUF 80%

▲ Die fünf Missionen bieten viel Abwechslung.
▼ Für die Steuerung braucht man viel Geduld und Übung.

ANFORDERUNG 85%

▲ Eine tolle Gelegenheit, das Superflugzeug Mig zu fliegen!
▼ Vielen wird die Anforderung zu hoch sein.

PROSCORE 80%

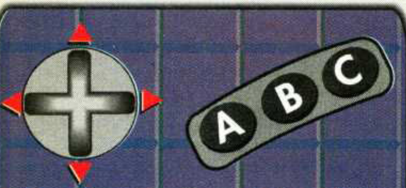
Ein ausgezeichneter, schwerer Flugsimulator, der Euch immer fordert und die Reaktionen schärft. Ein genialer Geschicklichkeitstest und gleichzeitig eine ausgezeichnete Einführung ins Fliegen.



CRASH DUMMIES

FLYING EDGE ● DM 85,- ● AUGUST

FORMAT 2Mbit
SPIELER........................2
STUFEN 5
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN...............n/v
KONTAKT ....Sega
© 040 / 2 27 09 61



Um zu springen, beschleunigen oder ausblasen: Drücke Knopf 2. Geschwindigkeit drosseln oder Hammer benutzen: Drücke Knopf 1

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 78%
▲ Gut animierte, hübsch gezeichnete Sprites, die toll aufs Game Gear passen.
▼ Figuren sind schlecht ausgenutzt und wirken sehr hölzern, wenn sie beschädigt werden.

MUSIK 73%
▲ Nette, sinnvolle Effekte - man ahnt immer, was als Nächstes passiert.
▼ Die Hauptmelodie wird nicht variert und dudelt nach einigen Minuten nervig vor sich hin.

SPIELABLAUF 45%
▲ Gut für die ganz Kleinen, da die Levels extrem kurz und einfach sind.
▼ Letztlich eine verschenkte Lizenz, aus der man viel hätte machen können.

ANFORDERUNG 40%
▲ Durch das perfekte Beherrschen der Stunts kommt Minimalspannung auf.
▼ Für jeden Spieler über 10 Jahren ist das Spiel viel zu kurz und einfach.

PROSCORE 48 %

Das Modul besteht aus einer Minisammlung kurzer Levels, die höchstens die ganz Kleinen interessiert - aber vielleicht nicht zu dem Preis!

GAME GEAR

THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES

Bevor ein Auto in Serienproduktion geht, wird es auf Herz und Nieren getestet: Ist es sicher genug für seine Insassen? Was passiert bei Unfällen? Bis zur Zerstörung werden Probewagen gegen Wände, andere Autos und alle möglichen anderen Hindernisse gefahren. Puppen in Menschenform werden hineingesetzt, um Bewegungen und Verletzungen der Menschen zu simulieren.

Diese Crash Dummies, wie sie im Englischen heißen, sind in Amerika zu Kultpuppen geworden. In einer eigenen Fernsehserie bestehen sie dort die verrücktesten und gefährlichsten Stunts. Jetzt kommt die Welle mit viel Getöse nach Europa. Wird sie uns mitreißen oder schäumend zusammenbrechen?



Wieder ist ein Level erfolgreich absolviert. Mit nur zwei Sekunden Reserve war das allerdings knapp!

PROTIP Arbeitet an der Ausführung jedes Stunts, aber verliert das Ziel nie vor Augen. Hebt Euch die untergeordneten Ziele für später auf.



Die Game-Gear-Fassung gleicht der des Master Systems bis auf den Bildschirmausschnitt. Ohne einstellbaren Schwierigkeitsgrad darf man im Optionsscreen nur zwischen Solo- oder Tandemfahrt wählen. Da man nicht simultan, sondern nacheinander spielt, ist auch die Zwei-Spieler-Option leider etwas verpufft. Das Spiel beginnt recht einfach: Ihr müßt Euch durch die Vorführung von allerlei Stunts Geld verdienen. Je nach Eurer Leistung werdet Ihr dann bezahlt. Spielt Ihr nicht gut genug oder läuft die Zeit ab, verliert Ihr eines von fünf Leben und der Stunt muß wiederholt werden.

Es gibt zwar nur fünf Stunts, aber wenn Ihr sie bestanden habt, müßt Ihr sie unter erschwerten Bedingungen noch einmal durchspielen. Habt Ihr alle Leben verbraucht, erscheint Eure verdiente Geldmenge in der High-Score-Liste.

Die Levels sind ziemlich kurz – nur 40 bis 80 Sekunden lang – und bieten keine echte Herausforderung. Das ist auch das Problem dieses Spiels – es ist einfach nichts dran. Schade, denn die einfachen Levels sind mit hübscher Musik unterlegt und prima programmiert, auch die Grafik kann sich sehen lassen.

Auf der Packung steht die Warnung "Für Spieler von 3 Jahren aufwärts". Das sollte jeder einigermaßen beholfene Mensch ernstnehmen und die Finger davon lassen. Das Spiel ist viel zu flach, um zu gefallen.

Eine völlige Verschwendung ist die Ausgabe nicht, wenn man sehr junge Kinder oder Geschwister hat. Die Frage ist bloß, ob man 3-jährige schon hinter die Flimmerkiste setzen sollte.



Wenn Ihr mir nicht sofort eine Gehaltserhöhung und zwei Extra-Ferientage gebt, springe ich, ehrlich!



MASTER SYSTEM

Lieber einmal einrasten, als ohne Gurt ausrasten. Dieses Motto wünscht sich der Verkehrsminister zu unser aller Sicherheit beim Autofahren. Gerade, wer einen flotten Reifen fährt, sollte das beherzigen. Unfälle passieren immer wieder, und wer angeschnallt ist, lebt im Zweifelsfall länger – so einfach ist das.

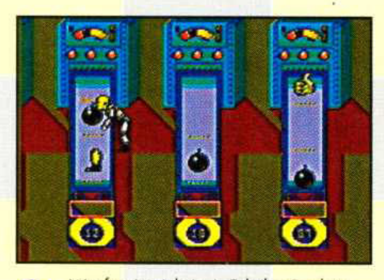
Seit vielen Jahren benutzen Autoentwickler Crashpuppen, um die Gefahr der Insassen bei Unfällen zu verringern. Die Dummies sind in Amerika zu Trickfilmfiguren geworden und schicken sich jetzt an, die Sega-System zu erobern. Zumindest hat Acclaims Flying Edge-Label sich das vorgenommen...

Ihr steuert den Dummy Slick oder Spin durch fünf Levels, die sich nach einem kompletten Durchgang wiederholen und immer schwieriger werden. Selber könnt Ihr den Schwierigkeitsgrad leider nicht einstellen. Das Spiel macht Spaß und motiviert eine Zeitlang, gefällt aber vor allem den jüngeren Spielern. Allen anderen ist es auf Dauer zu leicht und kurz.

Sound und Grafik sind annehmbar, aber keineswegs umwerfend. Dafür sind die (simplen) Animationen und die Kollisionsabfrage für das Master System recht gut geraten.

Jeder Level unterscheidet sich in Aufbau und Steuerung stark von den anderen. zuerst müßt Ihr möglichst elegant von einem Hochhaus springen und zahlreiche Überschläge einlegen, anschließend müßt Ihr in einer vertikal scrollenden Einlage ein Auto über einen Hindernisparcours steuern. Als Drittes geht es durch Tiefschnee, und der vierte Level besteht aus dem Entschärfen von Zündungen und Bomben in einer Fabrik. Der letzte Level erinnert an den Klassiker Thrust, der in den 80er Jahren zum Computer-Kultspiel wurde.

Die Idee, die Puppen tanzen bzw. crashen zu lassen, lockt zu ein oder zwei Spielen, aber auf Dauer ist das Modul nur für die Allerjüngsten interessant.



Was für eine Arbeit - in Fabriken Bomben entschärfen! Dafür gibt es hoffentlich eine Gefahrenzulage!



Hier sollte man eigentlich die Bäume umfahren, aber das hat Slick nicht so richtig mitbekommen.



Wow, Mann, nichts tue ich lieber, als ein Pixelauto mit 170 kms gegen eine Wand zu setzen!

PROTIP Benutzt den Rückwärtsgang, um sämtliche Luftflaschen im Fahrlevel einzusammeln.



CRASH DUMMIES

FLYING EDGE ● DM 100,- ● AUGUST

FORMAT 4Mbit
SPIELER....................2
STUFEN....................5
SCHWIERIGKEITSGRADE 3
BESONDERHEITEN..............n/v
KONTAKT ....Sega
✆ 040 / 2 27 09 61



Um zu springen, beschleunigen oder ausblasen: Drücke Knopf 2. Geschwindigkeit drosseln oder Hammer benutzen: Drücke Knopf 1



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 56%
▲ Slip und Stick sind sehr lustig und humorvoll dargestellt.
▼ Die Abwesenheit von Details wäre auf dem Master System nicht nötig gewesen.

MUSIK 53%
▲ Nette Intro-Melodie und ganz gute Soundeffekte.
▼ Wie die Grafik, ist auch die Musik begrenzt und etwas stumpf.

SPIELABLAUF 49%
▲ Sehr abwechslungsreiche, ulkige Levels.
▼ Begrenzte Steuerungsmöglichkeit der Dummies.

ANFORDERUNG 48%
▲ Dank der verschiedenartigen Level ändert sich die Steuerung ständig.
▼ Auch nicht annähernd schwer genug, um die Mehrheit der Spieler zu begeistern.

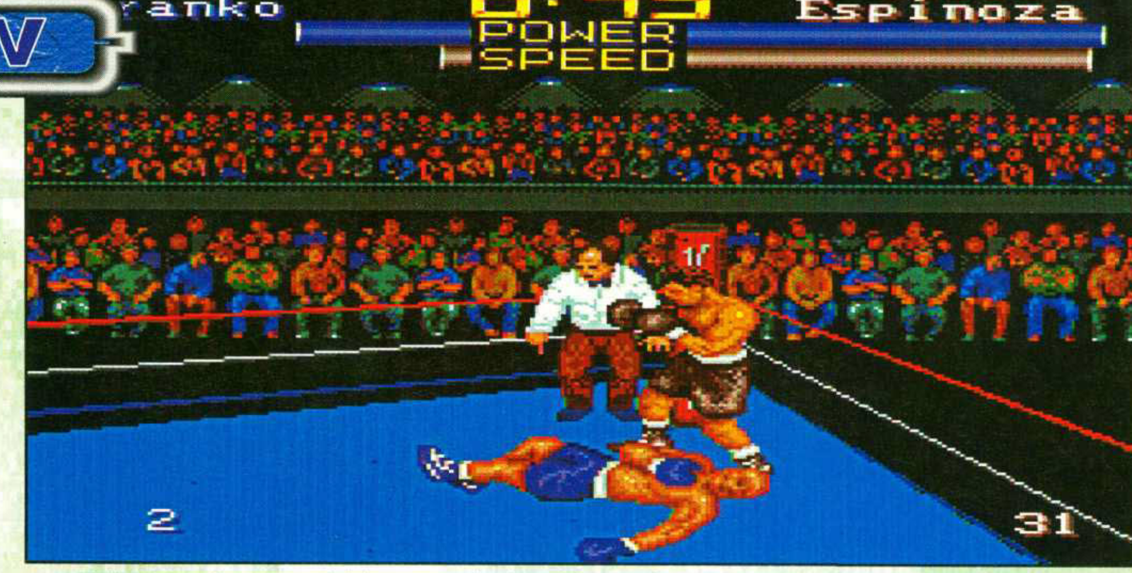
PROSCORE 52%

Macht den Kleinen viel Spaß und in gewissem Rahmen süchtig, ist aber viel zu schnell durchgespielt.

SH
MIES

Wenn Ihr gegen Muhammad Ali in den Ring steigt, wißt Ihr, daß Ihr vor einer der großen Legenden des Boxsports steht. Sein Kriegslied war in aller Munde: "Float like a butterfly, sting like a bee...". Nur mit schmetterlingsleichtem Flug und scharfen Hieben war ihm beizukommen. Jetzt kommt die große Herausforderung. Ali tritt gegen neun Rivalen an, um zu zeigen, daß er immer noch der Größte ist.

In der Halle brodelt es vor Aufregung. Die Fotografen haben schon einige Filme verschossen, die Moderatoren schwätzen ins Mikrofon und der Schiedsrichter steht mitten im Ring und wartet auf die Kämpfer. unter lautem "Ali, Ali!"-Jubel tritt der Champ in den Ring. Kann überhaupt jemand es mit ihm aufnehmen?



Ein klares KO! Franko Bruno, eines der bekanntesten Gesichter des Spiels, liegt am Boden, Carlos Espinoza beherrscht das Geschehen . Carlos hat schon 31 Treffer gelandet, Bruno erst zwei! Noch ist es früh im Kampf, und die Zuschauer wollen mehr erleben. Recht so! Steh' auf, Bruno, wir haben doch noch gar nicht richtig angefangen!



Uff! Ein tödlicher rechter Haken von Tommy Hammer trifft unsanft auf Coopers Kopf!



Ein linker Schlag geht daneben. Schon sind wir in der neunten Runde, aber der Kampf kann noch ewig weitergehen.



Marvin Cooper reckt die Fäuste. Was für ein Kampf! 15 Runden und zahlreiche KOs lassen einen Mann um Jahre altern.







Als Erstes fallen der Präsentationsscreen und der Sound auf. Ihr werdet kaum glauben, daß Ihr vor der Konsole sitzt! Muhammad Ali erscheint und die Menge feuert ihn an. "Wer ist der größte Schwergewichtschampion auf der Welt?" fragt der Meister, und die Zuschauer toben: "Muhammad Ali! Muhammad Ali!". Die Sprachausgabe ist umwerfend, das ständige Mitgehen unglaublich echt und man hat von Anfang an das Gefühl, live dabei zu sein.

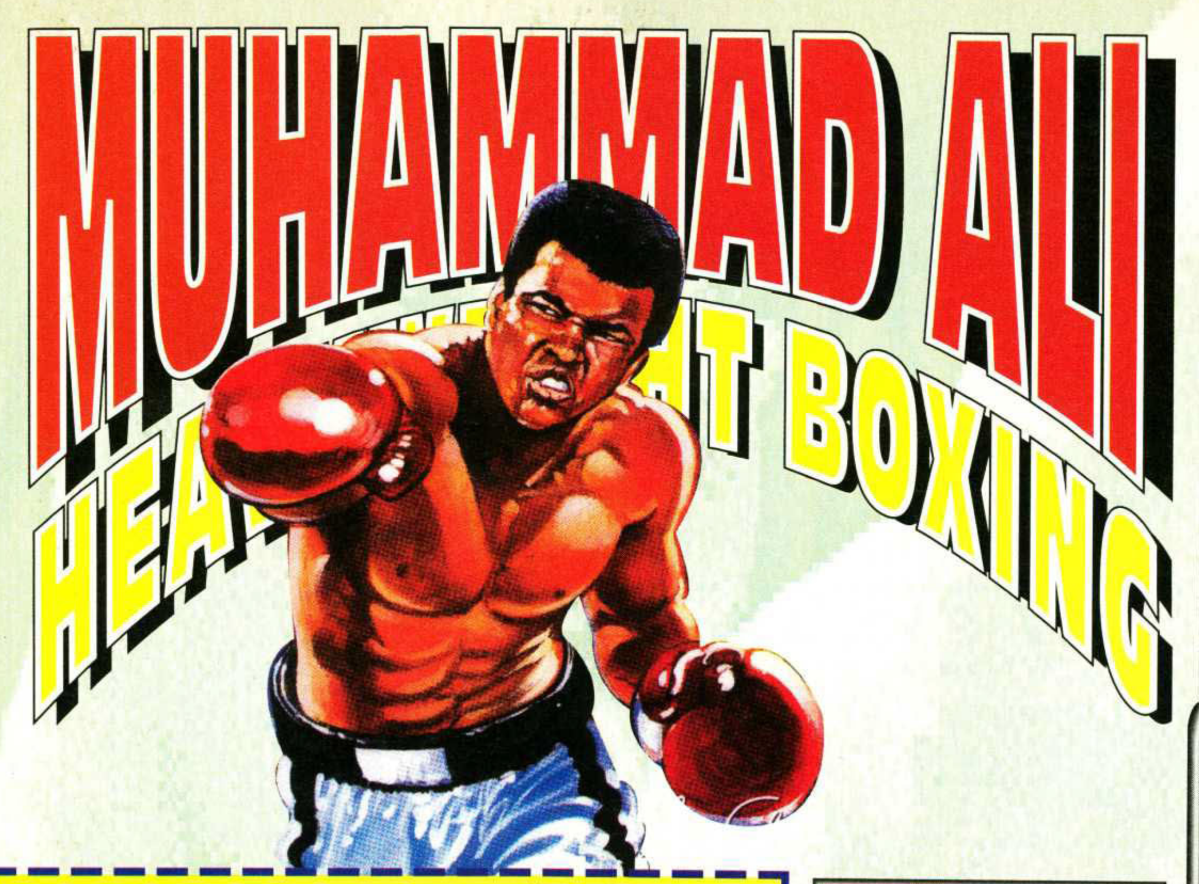
Ihr könnt eingangs wählen, ob Ihr einen Schaukampf oder ein Turniermatch und alleine oder zu zweit spielt. Im Schaukampf könnt Ihr gegen jeden der Boxer antreten, beim Turnier müßt Ihr Euch hocharbeiten. Jeder Gegner wird schwerer zu besiegen. Das glorreiche Ziel ist natürlich, Muhammad Ali selbst zu besiegen, aber soweit ist es noch nicht. Ihr seid der Ranglistenzehnte, und der wortgewandte, an die erste Stelle gerückte Bart Rambler grummelt "Let's ramble".

Im Ring wird es ernst. Jab, Kaen, Uppercut und Punches sind möglich. Wie bei vielen Duellspielen, hat jeder Spieler eine Kraftanzeige oben am Screen. Ein Gradmesser zeigt Eure Geschwindigkeit an, der andere Eure Kraft. Ihr müßt immer darauf achten, die Anzeiger mindestens halb gefüllt zu haben, sonst schicken Euch die nächsten zwei Treffer auf die Matte. Wenn Kraft und Geschwindigkeit nachlasssen, ist es ratsam, sich zu verteidigen. Duckt Euch und blockt ab, dann füllen sich die Anzeiger langsam wieder auf.

Die Boxer sind fantastisch animiert. Sie sind groß und bewegen sich ziemlich glatt durch den rotierenden Ring. Vor allem die tolle Zuschauermenge sorgt für hohe Spannung und echtes Wettkampffeeling. Das wird gejohlt, gepfiffen und sogar aufgesprungen und mit den Armen gerudert! Am besten ist die Zuschauerreaktion nach einem KO. Wenn Ihr den Gegner am Boden habt und er vor dem Auszählen wieder aufsteht, schreit und kreischt die Menge, damit Ihr die Runde endlich beendet!

Ihr könnt die Boxer im Action- oder Simulationsmodus steuern. Action ist einfacher, da Ihr einfach Punches und Jabs anbringt oder Euch verteidigt. In der Simulation könnt Ihr ausgefeilter zur Sache gehen. Ihr könnt dann mit jedem Arm zuhauen und das Abblocken und Ducken zur Verteidigung lernen.





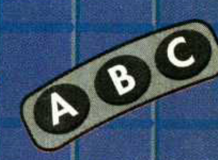


MUHAMMAD ALI HEAVYWEIGHT BOXING

VIRGIN ● DM120,- ● AUGUST

FORMAT 8Mbit
SPIELER.........................2
STUFEN 9
SCHWIERIGKEITSGRADE ......n/v
BESONDERHEITEN ....Paßwort
KONTAKT ....Sega
✆ 040 / 2 27 09 61

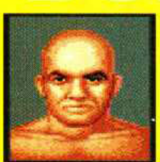




Wenn Ihr das Steuerkreuz hoch und runter drückt, rotiert der Ring. Links und rechts bewegt Euren Boxer näher an den Gegner oder weiter von ihm weg. Im Actionmodus entsprechen die Knöpfe, hartem Punch oder Verteidigung, während in der Simulation Knopfkombinationen benutzt werden.

AKTION — STRATEGIE

BOXER SHORTS



10 Bruno Franko
Der kräftige Italiener ist leicht KO zu schlagen, da er ständig in die Schläge hineinläuft. Verteidigung: Waagerechter Push



5 Jack Blake:
Jack hat einen einmaligen waagerechten Block. Es ist schwer, nicht festgenagelt zu werden. Verteidigung: Waagerechter Block



9 Carlos Espinoza:
Der Argentinier hat Potential, aber keine Erfahrung.
Verteidigung: Ducken und abblocken



4 Tommy Hammer:
Tommy hat die frustrierende Angewohnheit, Gegner abwechselnd zu beharken und auszusperren. Verteidigung: Check auf Armlänge Abstand



8 Eddie Montague:
Eddie hat sein Handwerk auf den Straßen der USA gelernt. Er ist zäh, aber seine unüberlegten Angriffe sind sein Untergang. Verteidigung: Armzange



3 Mac Robinson:
Der eleganteste Boxer, der seine Theorie genau kennt. Schwer in die Ecke zu drängen.
Verteidigung: Ducken und seitlich ausweichen



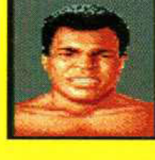
7 Kim Lee:
Der schnelle Vietnamese ist sehr konzentriert und gönnt dem Gegner keine Sekunde Ruhe. Verteidigung: Check auf Armlänge Abstand



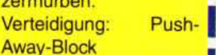
2 Bart Rambler:
Macht seinem Namen mit Ausweichnanövern Ehre, die den Gegner zermürben.
Verteidigung: Push-Away-Block



6 Marvin Cooper:
Von dem olympischen Boxer könnt Ihr was lernen, und mit seinen kraftvollen Offensiven drückt er die Gegner ab. Verteidigung: Ducken und abblocken



1 Muhammad Ali:
Der Champ fliegt wie ein Schmetterling und sticht wie eine Biene. Glaubt mir, er ist schwer zu besiegen! Verteidigung: Ducken und seitlich ausweichen.



PROTIP Sind Eure Kraft und Geschwindigkeit erschöpft, könnt Ihr Euch erholen, wenn Ihr Euch am Gegner festhaltet.



Die Rundenzeit kann im Optionsscreen eingestellt werden, ebenso die Zahl der Runden pro Kampf. Wenn die Boxer nach jeder Runde in ihre Ecke gehen, werden ihre Gesichter in Nahaufnahme gezeigt! Nach den ersten Runden stellen sich Kratzer und Platzwunden ein, später sind schon größere Schnitte zu sehen. Es klingt schlimm, aber es beruhigt, wenn der Gegner in noch schlimmerem Zustand ist als man selbst. Nach 15 Runden ist aber keiner der beiden mehr zu erkennen!

Eine große Enttäuschung ist die Entscheidung nach Trefferzahlen, wenn keiner der Boxer KO geht. Da hätte man doch lieber entsprechend den Sportregeln nach Punkten zählen sollen!

Muhammad Ali Boxing ist eines der besten Boxspiele auf dem Markt. Trotz der wenigen Bewegungsmöglichkeiten ist die Action schnell und hart, und die Atmosphäre verdient eigentlich eine Sonderwertung. Sound und Grafik sind fantastisch und ergeben eine erstklassige Präsentation.

GRAFIK 92%
▲ Die Sprites sind fantastisch animiert und detailliert.
▲ Super, die tobende Zuschauermenge im Hintergrund!

MUSIK 90%
▲ Die rasanten Punches werden von irren Geräuschen begleitet.
▲ Klare Sprachausgabe und unglaublich gute Zuschauergeräusche.

SPIELABLAUF 81%
▲ Die Simulationssteuerung dürfte für lange Beschäftigung sorgen.
▼ Schade, daß man im Turnier so wenige Handlungen ausführen kann.

ANFORDERUNG 84%
▲ Zehn unterschiedlich kämpfende Boxer sind zu schlagen.
▲ Im Zwei-Spieler-Modus steigt die Motivation enorm.

PROSCORE 82%

Trotz der begrenzten Zahl der Bewegungen ist dies die bislang beste Boxsimulation. Sind die neuen Kämpfer aber geschlagen, bleibt nicht mehr viel zu tun.

SUMMER CHALLENGE

Wenn Ihr zu den faulen Säcken gehört, die sich lieber auf der Couch räkeln, als etwas Sport zu treiben, könnt Ihr Euch über Accolades Spiel freuen.

Nach dem ziemlich durchschnittlichen Winter Challenge schien es monatelang, als ob Sportspiele mit mehreren Disziplinen nicht unbedingt Accolades Sache seien. Trotzdem arbeitete man unter Hochdruck an Summer Challenge, denn Sport macht ja viel mehr Spaß, wenn die Sonne scheint und der Himmel strahlend blau ist.

Wer nicht gerne Rad fährt, amüsiert sich vielleicht mit Hochsprung oder Hürdenlauf. Auch nicht? Wie wäre es mit einem zünftigen Ritt? Na bitte! Sammelt Eure Freunde und legt eine schweißtreibende Runde Sommersport ein.





PROTIP Nehmt beim Speerwurf den Finger erst im letzten Moment vom C-Knopf. Laßt Ihr zu früh los, werft Ihr nicht sehr weit.



Auf dem Mega Drive hat es schon viele Sportspiele gegeben, aber wenige mit mehreren Disziplinen. Durch ein geschickt gewähltes Veröffentlichungsdatum wurde Olympic Gold ein mittlerer Erfolg, obwohl es etwas dürftig war. Summer Challenge möchte jedem etwas bieten. Mal sehen, ob mehr dran ist.

Acht verschiedene Wettkämpfe sind auszutragen, ein guter Querschnitt durch die Freiluftsportarten. Jeder Spieler steuert einen von zehn computergenerierten Sportlern. Der Rechner füllt dann die Gegnerreihen automatisch auf.

Wenn jeder mit seinem Sportler glücklich ist, wählt Ihr die erste Disziplin. Das Schöne, aber auch Lebensverkürzende an Summer Challenge ist, daß Ihr die Sportarten in beliebiger Reihenfolge wählen könnt und keine Disziplin durchlaufen müßt, wenn Ihr es nicht wollt. Im Übungsmodus könnt Ihr schwache Sportarten noch trainieren.

Ist ein Wettbewerb ausgewählt, beginnt die Eröffnungsfeier der Spiele. Danach werdet Ihr gleich ins tiefe Wasser geworfen (buchstäblich, wenn Ihr mit der Kajakfahrt beginnt!).

Das eigentliche Bildfenster ist ziemlich klein. Der Rest des Screens wird von Statistiken, Zeiten und Übersichtskarten ausgefüllt. Man sieht seinen Sportler von hinten und entsprechend der jeweiligen Sportart. Die Grafik ist klein, aber detailliert genug, um realistisch zu wirken.

Das Sprite ist fantastisch animiert, dafür sind die Landschaften leider ziemlich kahl und langweilig. Zum Glück leidet der Spielablauf nicht darunter. Die Animation ist schnell und butterweich – ein Pluspunkt gegenüber Olympic Gold und Winter Challenge. Die Steuerung ist zunächst schwierig, man muß sich einfach einfuchsen und bei jeder Sportart das richtige Timing finden.

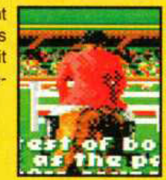
Es gibt zwar acht Disziplinen, aber nach einiger Zeit wird der Ablauf langweilig. Nur, wenn man zu mehreren spielt, kommt auch beim x-ten Mal Stimmung auf. Ihr könnt Statistiken für jeden Sportler anlegen, und mit Freunden wird der Kampf um die Medaille zur Überlebensfrage. Am Ende jedes

DIE DISZIPLINEN

BOGENSCHIESSEN
Der Robin-Hood-Sport, bei dem Ihr einen Pfeil in die Mitte einer Zielscheibe schießen müßt. Mit Abstand die leichteste Disziplin.



SPRINGREITEN
Macht unheimlich viel Spaß, braucht aber perfektes Timing, damit man nicht abgeworfen wird.



KAJAKFAHRT
Slalomfahrt an Hindernissen vorbei. Diese Disziplin dürft Ihr nicht zu hastig angehen.



400m HÜRDENLAUF
Erfordert viel Übung, macht dann aber irren Spaß. Ihr müßt nur auf den B-Knopf hämmern und mit C springen.



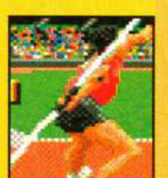
STABHOCHSPRUNG
Sehr knifflig. Ihr müßt den Stab perfekt setzen, sonst landet Ihr auf dem Gesicht.



HOCHSPRUNG
Perfektioniert Euren Frosby Flop, indem Ihr den C-Knopf im richtigen Moment loslaßt. Nehmt reichlich Anlauf.



SPEERWERFEN
Der richtige Armwinkel ist das Geheimnis. Werft Ihr zu hoch, erreicht Ihr die Rekordweite von einem Meter!



RADRENNEN
Schade, daß dies kein Duellrennen ist. Macht nichts, ist trotzdem schnell. Bleibt von den Kanten weg und bearbeitet den B-Knopf, bis der Daumen abfällt.





Das Springreiten sieht sehr einfach aus, aber ohne gutes Timing wird Euer Rock bald voll frischem Grün sein.



So ein Frosby Flop ist verdammt schwer, aber auch hierbei ist Timing alles!



An das Bogenschießen gewöhnt man sich am leichtesten und es macht auch am meisten Spaß.



Der einsame Radfahrer auf dem Weg zum Sieg!

Wettbewerbs findet eine hübsche Medaillenverleihung statt. Da weiß man, wofür man sich den Daumen abgeschunden hat!

Summer Challenge sieht fantastisch aus, aber schnell wird deutlich, wie wenig Spieltiefe es hat. Es spielt sich viel sauberer als Olympic Gold, hat realistische Grafik und zu Mehreren sogar eine leichte Suchtwirkung. Das Modul ist eine nette Sportsimulation, aber nicht der Sommerknüller, den man sich erhofft hätte!



Halt! Kommst Du wohl zurück, du eiliger Zeitgenosse! Du wirst mir doch den schönen Wettkampf nicht durch einen Frühstart ruinieren!







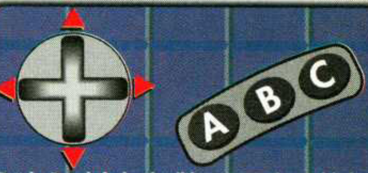
Das Kajak läßt sich einfach steuern, aber es ist verflixt schwer, eine gute Zeit hinzulegen. Wenn Ihr die Knöpfe für scharfe Kurven benutzt, spart Ihr wertvolle Sekunden. Bleibt vom Rand weg, sonst kentert Ihr!



SUMMER CHALLENGE

ACCOLADE ● DM 120,- ● JULI

FORMAT 8MBit
SPIELER 10
STUFEN 8
SCHWIERIGKEITSGRADE 3
BESONDERHEITEN .... Paßwort
KONTAKT .... Accolade
✆ 0044 81 8770880



Drückt B mehrfach schnell hintereinander und haltet C gedrückt, um bestimmte Aktionen einzuleiten, z.B. Sprünge oder Würfe. Laßt C los, damit die Handlung ausgeführt wird. Mit dem Steuerkreuz leitet Ihr das Sprite über den Screen und stellt Parameter ein, z.B. die Stangenhöhe beim Hochsprung.

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 88%

▲ Realistische, unterschiedliche Sprites, die umwerfend gut animiert sind.
▼ Der Rest der Landschaft ist eher kärglich, aber das spielt zum Glück keine große Rolle.

MUSIK 87%

▲ Samples werden geschickt eingebaut, Gewehre und die Stimme des Athleten klingen ok.
▲ Die Menge macht tolle Geräusche, klatscht aber ein bißchen zuviel.

SPIELABLAUF 57%

▲ Die Disziplinen sind schön abwechslungsreich.
▼ Alleine bleibt das Spiel zu flach, der rechte Anreiz fehlt.

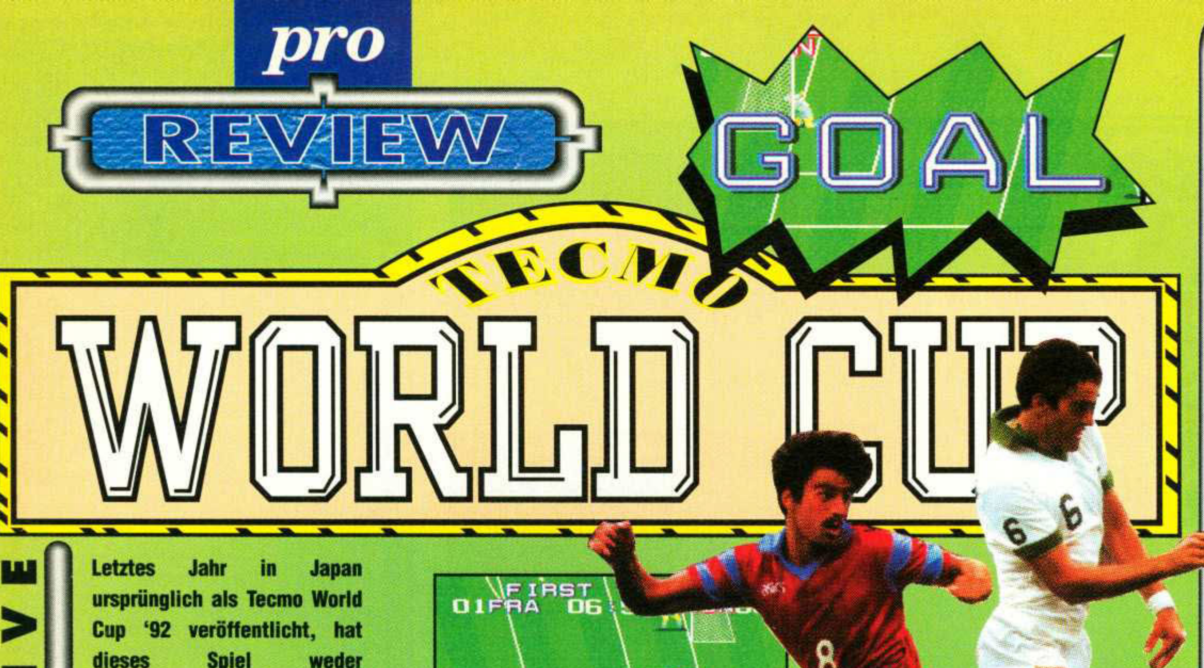
ANFORDERUNG 67%

▲ Man versucht immer, seine Höchstleistung zu überbieten und eine Medaille zu gewinnen.
▼ Die Disziplinen sind zu schnell erledigt und reizen nicht zu Wiederholungen.

PROSCORE 60 %

Summer Challenge sieht gut aus und macht anfangs Spaß, aber man vermißt schnell jegliche Spieltiefe. Mit Freunden zusammen kann man eine Runde wagen.

GOAL



TECMO WORLD CUP

MEGA DRIVE

Letztes Jahr in Japan ursprünglich als Tecmo World Cup '92 veröffentlicht, hat dieses Spiel weder Statistiken, Designmöglichkeiten noch Wetterbedingungen. Es ist völlig actionorientiert, beeindruckte damals aber wenige Fans. Auch jetzt braucht es eine Generalüberholung, um die Leute ans Joypad zu locken. Im Rahmen der WM-Vorrunden hofft Tecmo offensichtlich – wie andere auch – um erhöhte Käufergunst.

In der Spielhalle ist Tecmo World Cup nach wie vor erfolgreich. Teams aus aller Welt erhöhen den Spielreiz, und die eingängige Steuerung hebt die Motivation. Reichlich Matches und dünn gesäte Konkurrenz laden zum Mega Drive-Kicken ein.

Der Ball landet fast jedesmal in der Mitte des Tors. Spielt einen Volley oder köpft den Ball ins Netz, schon seid Ihr auf der Gewinnerseite!

Man kommt recht problemlos ins Spiel hinein, vor allem, wenn man den Automaten kennt. Wenn Ihr den Ball weitergebt, bekommt ihn entweder sofort ein Teamkollege, oder er fliegt in die entgegengesetzte Richtung los! Das Ganze ist völlig unrealistisch, sorgt aber für einige Hektik.

Dank der einfachen Steuerung beendet man die Spiele zu schnell, aber dafür gibt es viele Mannschaften, gegen die man antreten kann. Es gibt immer ein Überraschungsmoment, weil auch Außenseiter den Favoriten einmal schlagen können.

Fußballsimulationen leben vom Zwei-Spieler-Modus. Leider ist Tecmo World Cup die unrühmliche Ausnahme: es ist langweilig und bietet den wohl müdesten Zwei-Spieler-Modus der Softwaregeschichte. Statt dessen verläßt es sich auf die Weltmeisterschaft und wird ohne Duellmodus sehr schnell langweilig.

Die schräge Seitenansicht ist gewöhnungsbedürftig, und die Sprites sind zwar gut animiert, aber recht grob gezeichnet. Der einzige Unterschied zwischen den Spielern besteht wirklich aus den Originaltrikotfarben.

PROTIP Schießt Tore, indem Ihr schräg auf die oberen Ecken zielt oder indem Ihr die Richtung des Schusses im letzten Moment ändert.

Außer grunzenden Tritten und einsamen Pfeiftönen gibt es kaum Sound, und die Menge schweigt sich selbst bei Toren aus. Die nervige Melodie verschlechtert die Laune des Spielers noch mehr.

Trotz der technischen Einfachheit hat Tecmo World Cup einen unleugbaren Suchtfaktor. Dafür hält die Motivation nicht lange vor, und das Einzige, das noch zu weiteren Spielen reizt, sind die akrobatischen Einlagen im Torraum.



Ein Mischmasch aus miesen Mannschaften, von denen nicht mal die Hälfte im wirklichen Fußball Gewinnchancen hätte.



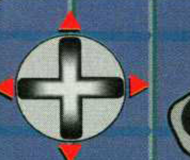
Zeit zum Üben! Die Frage ist nur, ob dieses Fußballspiel für seinen Realismus berühmt wird. Ich bezweifle es stark.

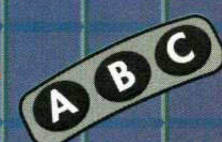


TECMO WORLD CUP

TECMO ● PREIS n/v ● IMPORT

FORMAT	4Mbit
SPIELER	2
STUFEN	7
SCHWIERIGKEITSGRADE	5
BESONDERHEITEN	Turnier
KONTAKT	Import





Mit dem Steuerkreuz bewegt Ihr den Spieler übers Feld und richtet bis zu einem gewissen Grad den Ball aus. Pässe schießt Ihr mit den drei Knöpfen, aber geschossen wird nur durch Druck auf B. Mit B gelingen hohe Pässe, bodennahe mit den anderen Knöpfen.

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 68%
▲ Ein ungewöhnlicher Blickwinkel gibt ein etwas anderes Spielgefühl als die Vogelperspektive.
▼ Wenig Detail in den Figuren und kein Schiri oder Zuschauer!.

MUSIK 30%
▼ Nervige Musik, die man nach kurzer Zeit abschaltet.
▼ Fast alles, was man während eines richtigen Spiels hört, fehlt hier.

SPIELABLAUF 60%
▲ Sehr spielerfreundlich und sofort spielbar.
▼ Idiotische Pässe, und das Elfmeterschießen macht den Sport regelrecht lächerlich.

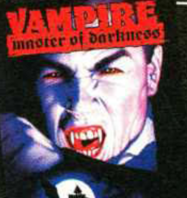
ANFORDERUNG 58%
▲ 24 Mannschaften bilden eine große Gegnerschaft.
▼ Die WM ist viel zu einfach zu gewinnen.

PROSCORE 59 %

Tecmo World Cup ist wirklich keine Fußballsimulation. Wenn Ihr Statistiken und Spieleraufbau vermißt, solltet Ihr Euch nach anderen Titeln umsehen.



VAMPIRE
MASTER OF DARKNESS



Im viktorianischen London geschehen grauenhafte Morde. Bei jedem Vollmond werden Menschen gefoltert und geschröpft, blutleere Leichen pflastern die Straßen. Dr. Ferdinand Social macht seinem Namen Ehre und bemüht sich um Londons Sicherheit. Zusammen mit Miss Arkham kann er den Herrn des Grauens finden und besiegen.

Die düstere Atmosphäre ist schon zu Spielanfang überwältigend. Ein langes Intro führt Euch zu Dracula, dem Verursacher des Grauens. Ihr spielt natürlich Dr. Social, der in den Hinterhöfen und Gassen Londons mit allerlei untotem Ungeziefer aufräumt und zum Schloß Dracula selbst konfrontiert.

Das Spiel ist ein fast klassiches Plattformspiel, macht aber mehr Spaß als ein Durchschnittsmodul. Es gibt haufenweise Monster, endlos Räume zu durchsuchen und Extras zu finden. Zertrümmert die Schädel, die überall herumliegen, und Ihr werdet mit einer neuen Waffe belohnt. Sie ersetzt dann Eure bisherige, ist aber nicht unbedingt geeigneter. Ihr müßt Euch merken, was wo liegt und auch mal einen Schädel links liegen lassen.

Jeder Level hat drei Stufen und eine fiesen Endgegner. Diese Obermotze sind selten schwer, aber immer langsam zu besiegen. Ohne volle Power-Ups sollte man gar nicht in den Kampf gehen. Ein tolles Spiel!



Leider sind die Londonder Straßen nur von allen guten Geistern verlassen, nicht von den bösen!



Unter jedem Schädel verbirgt sich ein Extra.

GAME GEAR

VAMPIRE
MASTER OF DARKNESS
SEGA ● DM 90 ● JULI

GRAFIK	85%
MUSIK	80%
SPIELABLAUF	85%
ANFORDERUNG	80%

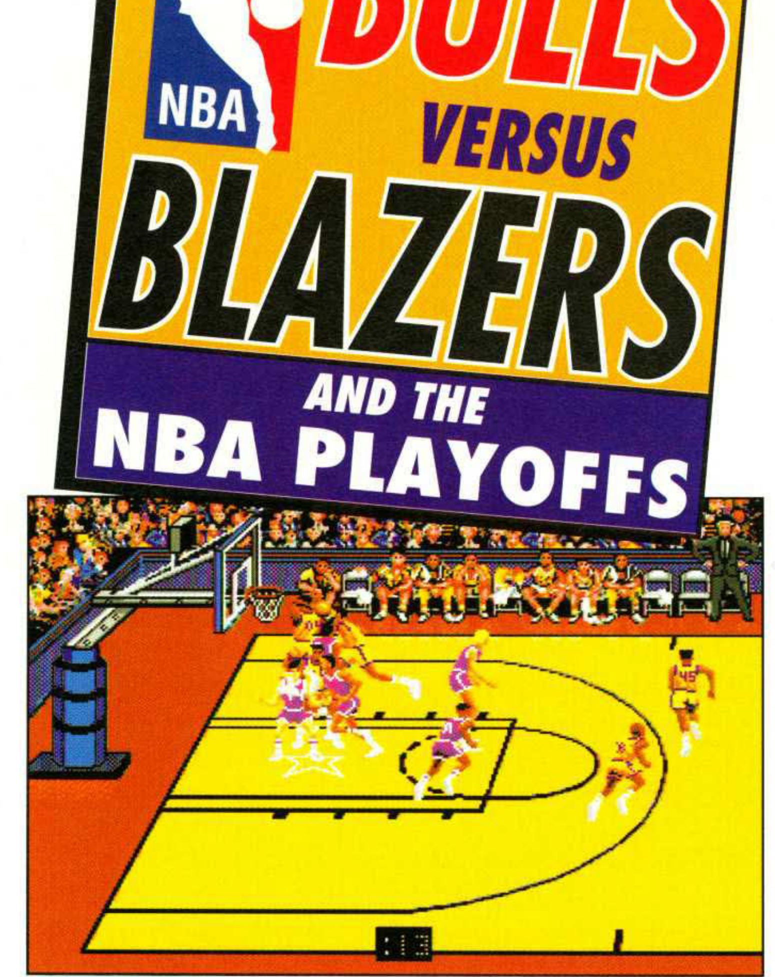
PROSCORE 85 %

Vampire macht unheimlich viel Spaß und läßt einen nicht wieder los. Die stimmungsvolle Grafik wird durch den Sound nochmal so gruselig.

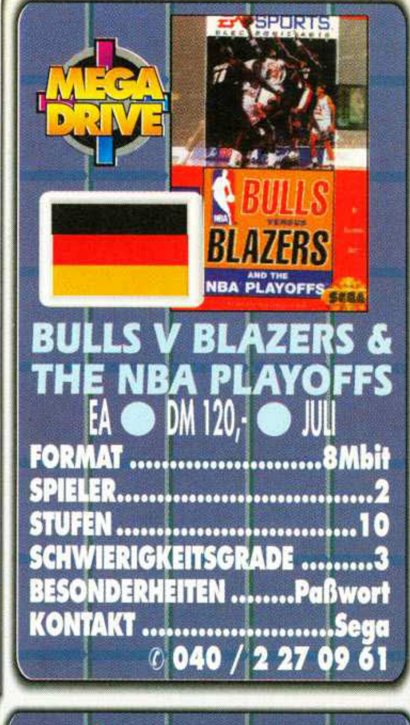
Electronic Arts scheinen sich die ständige Neufassung ihrer Sporttitel zur Disziplin gemacht zu haben. Da gibt es NHLPA Hockey '93, John Madden Football '93, PGA Tour Golf II und jetzt Bulls vs. Blazers. Ein einziges Spiel steht der Meisterschaft der Bulls im Weg: David Robinson's Supreme Court Basketball, ein fantastisches Spiel, das hervorragende Grafik mit tollen Sounds und einem ausgezeichneten Spielablauf verbindet. Mal sehen, ob EA da Paroli bieten kann.

Lauter Basketballfanatiker haben jedenfalls am Programm mitgeschrieben, unter anderem John Novak, der seit 13 Jahren dabei ist. Der Nachfolger zu Bulls vs. Lakers wird hoffentlich ein größerer Erfolg und vor allem besser als der statistikorientierte Vorgänger. Die Datenzusammenfassung ist jedenfalls neu und länger. Vielleicht haben wir das Basketballspiel der Zukunft vor uns?

BULLS VERSUS BLAZERS AND THE NBA PLAYOFFS



Trotz heftiger Action rund um den Korb haben zwei gelbe Spieler beschlossen, daß Ihr Trainer eine Tracht Prügel verdient. Was tut er schon, außer zugucken, wie die Spieler ihm Millionen einbringen?



BULLS V BLAZERS & THE NBA PLAYOFFS

EA ● DM 120,- ● JULI

FORMAT 8Mbit
SPIELER 2
STUFEN 10
SCHWIERIGKEITSGRADE 3
BESONDERHEITEN .... Paßwort
KONTAKT .... Sega
© 040 / 2 27 09 61



Mit dem Steuerkreuz bewegt Ihr den Spieler auf dem Screen. Mit A und C werft und verteidigt Ihr, mit B wechselt Ihr von einem Spieler zum anderen. Den A-Knopf drückt Ihr auch für die wichtigen Marquee Shots.

AKTION — STRATEGIE

PROTIP Sucht den Spieler mit dem besten Marquee Shot im Team und stellt ihn nach vorne.

Auf den ersten Eindruck sieht das Spielfeld dem von Bulls vs. Lakers sehr ähnlich, hat aber etwas mehr Farbe und Details. Das Publikum sieht gut aus, tobt und johlt stimmungsvoll und trägt allgemein zur Spielatmosphäre bei. Dazu die gut geratenen Spielerfiguren, und das Ganze sieht recht beeindruckend aus.

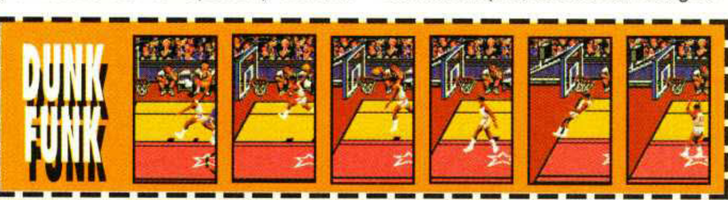
Laut quiekende Trainerstimmen und ein ständiges Hintergrundsummen der Zuschauer werden von der Stimme des Schiedsrichters ergänzt. Bei jedem Dreipunkter oder wenn die Zeit für die Weitergabe abläuft, werdet Ihr beglückwünscht oder zur Beeilung aufgefordert. Zur Halbzeit gibt es flotte Musik, am Ende bläst das Horn laut und kräftig.

Von den insgesamt 160 Spielern (16 Teams zu 10 Spielern) können 34 die gekonnten, flüssig animierten Marquee-Shots hinlegen. Dazu gehören, je nach Temperament und Anlagen der "auserwählten" Spieler auch Slam Dunks und Ähnliches, wie im echten Leben. Es ist relativ leicht, diese Einlagen zu steuern; überhaupt ist das Spielgefühl sehr gut. Nach einer Runde hat man Lust die All-Stars live zu erleben oder den New York Knicks im Playoff noch eine deftige Lektion zu erteilen!

Man kommt sehr leicht in Bulls vs. Blazers hinein, und der große Vorteil des Spiels liegt darin, daß es sofort packt und den amerikanischen Glamour voll rüberbringt. Wenn das Match erstmal läuft und Ihr die ersten Punkte gemacht habt, möchtet Ihr nicht wieder aufhören. Das Modul ist eine hervorragende Simulation eines immer beliebter werdenden Zuschauersports und das beste Basketballspiel, das es zur Zeit gibt.



In der Wiederholung könnt Ihr den aufregenden Moment immer wieder und wieder angucken.



GRAFIK 87%
▲ Fantastische Animationen und toll große Sprites geben ein super Spielgefühl.
▼ Die Perspektive ist gut, aber nicht jedermanns Geschmack.

MUSIK 88%
▲ Krächzende Trainer, johlende Zuschauer, slammende Dunks und ein sprechender Schiedsrichter.
▲ Viel realistischere Soundeffekte als Dave Robinson sich je erträumen könnte.

SPIELABLAUF 91%
▲ Einfache Steuerung erleichtert den Anfang und erschwert das Ausschalten!
▲ Eine tolle Auswahl an Würfen, Dunks und Slams gibt Euch völlige Kontrolle.

ANFORDERUNG 91%
▲ Voller Turnierplan und Teamdesigner sorgen für Beschäftigung.
▼ Es kann langweilig werden, ständig die Marquee Shots der vorderen Spieler zu benutzen.

PROSCORE 89%

Das realistischste Basketballspiel auf dem Mega Drive. Schnell, vielfältig und genial wiedergegeben, macht es völlig süchtig.


8 HERAUSTRENNBARE SEITEN
STREET FIGHTER II
CHAMPION EDITION
Es ist nur noch eine Frage der Zeit. Die Veröffentlichung von Street Fighter II ist für den Herbst geplant und wir bringen Euch die besten Shots und Infos zu einem der heißesten Spiele des Jahres. In den nächsten drei Ausgaben gibt's Poster von allen Kämpfern mit ihren Maßen und Bewegungen zum Sammeln.
Das Segapro-Team liefert Euch hier alle notwendigen Informationen!
SEGA pro
© CAPCOM
DER ERSTE TEIL VON DREIEN







MAßE

GEBOREN: 1968

GRÖSSE: 175cm

GEWICHT: 68kg

BRUSTUMFANG/TAILLE/HÜFTWEITE

112cm 81cm 85cm

BLUTGRUPPE: 0

DER DRACHE

Ryu ist mit seinen 68kg und 1m75 der beweglichste Kämpfer. Er ist nicht nur schnell, sondern verfügt auch über den kraftvollen Drachen-Schlag - den mächtigsten Schlag des gesamten Spiels. Die Feuerbälle, die er gegen seine Gegner schleudern kann, sind für diese Version von SF II verbessert worden.

Ryu ist jetzt in der Lage, einen verbesserten Wirbel-Tritt zu landen, der es wirklich in sich hat. Dabei saust er mit ausgestrecktem Bein horizontal durch die Luft: Diese Bewegung macht es möglich, den Gegner mit einem Schlag umzulegen. Im Gegensatz zu der anderer Charaktere, hat sich Ryus Schnelligkeit nicht verändert, aber er hat Extra-Kraft dazubekommen.







MAßE

GEBOREN: 1968
GRÖSSE: 198cm
GEWICHT: 103kg
BRUSTUMFANG/TAILLE/HÜFTWEITE
120cm 89cm 100cm
BLUTGRUPPE: A

DER GESCHEITERTE BOXER

Seine Dreh-Schläge verleihen Balrog seinen furchterregenden Ruf in der Fighter-Gemeinschaft. Obwohl er ein gescheiterter Boxer ist, hat dieser behandschuhte Geselle immer noch ein paar Tricks auf Lager. Sein Ausruf: "Get up, you wimp!" ("Steh' auf, Du Pflaume!") würde die meisten in Wut versetzen... Dieser Bursche kämpft einzig und allein für den Amerikanischen Traum.
Zu Balrogs verbesserten Bewegungen zählt ein kraftvoller Dreh-Schlag und diese Bewegung ist auch die treibende Kraft des Boxers. Außerdem ist mehr Sorgfalt auf den Schleuder-Schlag und den Schleuder-Aufwärtshaken verwendet worden! Ist Balrog noch zu schlagen?

BALROG

BONUS-ABSCHNITTE

Alle vier Bonus-Abschnitte sind einbezogen und fürs Mega Drive identisch wiedergeschaffen worden. Man kann einen Berg von Klötzen zertrümmern und ein Luxusauto demolieren. Danach kann der Spieler dann seine Fähigkeiten an den aufgestapelten Ölfässern testen.

Es geht in diesen action-gefüllten Bonus-Abschnitten vor allem darum, die Gegenstände so schnell wie möglich zu demolieren.Je schneller der Spieler ist, desto mehr Bonuspunkte kann er sich einheimsen. Sobald der Abschnitt frei ist, geht es ganz normal weiter. Durch diese Abschnitte hat der Spieler die Gelegenheit, mehr Punkte zu sammeln und sich außerdem eine Abwechslung von den Hauptkämpfen zu gönnen.





Der eitle Guile versucht, auf diese ausgefallene Art und Weise, die anderen Kämpfer zu übertrumpfen. Keine üble Idee... wie soll der beliebte Eddy ihn jetzt erreichen?



Die Street Fighter II Champion-Ausgabe wird von den Meistern des Kampfspiels, Capcom, entwickelt und kein anderes Arkadenspiel kann ihm das Wasser reichen. Ein besonderer Leckerbissen für Mega Drive-Spieler!

Das SNES hatte deutlich die Nase vorn, als SF II im letzten Sommer herauskam. Wie wir alle wissen, bietet keine andere 16 MBit-Konsole dieselbe Spielbarkeit wie das Mega Drive. Es geht sogar das Gerücht um, daß Streetfighter II das beliebteste Konsolen-Game aller Zeiten ist. Die Verkaufszahlen des Moduls gehen jedenfalls in die Millionen und Sega-Spieler können nun endlich in den Straßenkämpferrummel einsteigen.

STREET FIGHTER II

CHAMPION EDITION

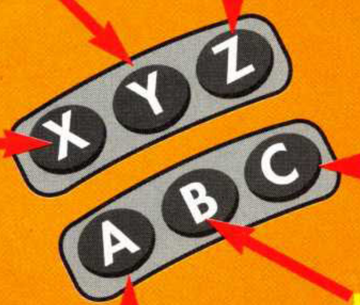
APPETITLICHES MENU



Wie an diesen prachtvollen Shots zu sehen ist, können sich die Grafiken der Mega Drive-Version durchaus mit denen des Arkadenspiels messen. Man kann hier zwischen 12 Kämpfern wählen und, anders als im SNES Streetfighter II, kann man auch mit jedem der vier Endgegner kämpfen. Außerdem ist es möglich, den gleichen Charakter zu bekämpfen, den man kontrolliert, also z.B. M Bison gegen M Bison, was bei der NINTENDO-Version nur mit Hilfe eines Cheats möglich ist!



BEWEGUNGEN



Z Sehr Kraftvoller schlag

Y Kraftvoller Schlag

X Stech-Schlag

C Rundherum-Tritt

B Vorwärts-Tritt

A Kurz Tritt

Jeder Kämpfer kann mit sagenhaften 15 verschiedenen Bewegungen aufwarten! Es gibt 6 Grundbewegungen, wie z.B. den Kurz-Tritt und den Stech-Schlag, dazu kommen 9 kraftvolle Angriffsweisen – diese Bewegungen waren die besten Merkmale des Originalspiels.





Benutzt das D-Pad, um Euren jeweiligen Spieler nach links bzw. rechts zu bewegen, ihn springen oder sich ducken zu lassen. Um die Ladung zu aktivieren, sollte das D-Pad 2 Sekunden lang nach links oder rechts gehalten werden. Das D-Pad wird außerdem zusammen mit den 6 Buttons gebraucht, um zahlreiche Spezialbewegungen zu aktivieren.

KURZMELDUNG

Unbestätigten Gerüchten zufolge, die uns soeben zu Ohren gekommen sind, könnte anstelle der Champion-Ausgabe die Turbo-Ausgabe fürs Mega Drive herausgebracht werden.



MEGA DRIVE

STREET FIGHTER II CHAMPION EDITION

CAPCOM ● DM 120,- ● SEPTEMBER

FORMAT 16Mbit
SPIELER 2
STUFEN 12
SCHWIERIGKEITSGRADE 7
BESONDERHEITEN .... Continues
KONTAKT .... Sega
✆ 040 / 2 27 09 61

AKTION — STRATEGIE





EIN SCHWER-GEWICHTIGER KÄMPFER

Dieser rundliche Typ sollte nicht auf die leichte Schulter genommen werden, wenn man die 137 kg Saft und Kraft bedenkt, die hinter jedem Schlag und Tritt stecken...

E.Honda lauert seinen Gegnern auf und attackiert sie dann mit einem Riesenkraftaufwand. Der 100-Hände-Schlag ist seine eindrucksvollste Bewegung und an ihr kommt nur der Spieler vorbei. der seine Zeitplanung aufs 100stel einer Sekunde im Griff hat.

Nach einigen Verbesserungen ist E.Honda jetzt schneller, stärker und kann sich besser verteidigen als je zuvor. Sein Gummiarm und seine knochenzersplitternden Umklammerungen, sowie sein Sumo Torpedo donnern mit ungeahnter Kraft übers Screen.

E.Hondas 100-Hände-Schlag ist sein wirksamster Verteidigungsschlag: Eine Verlängerung seines Arms, die wiederholt auf- und niederschnellt und eine tödliche Barriere gegen jeden Angriff darstellt.

MAßE

GEBOREN: 1935
GRÖSSE: 185cm
GEWICHT: 137kg
BRUSTUMFANG/TAILLE/HÜFTWEITE
212cm 180cm 210cm
BLUTGRUPPE: A



Street Fighter II Champion Edition



DAS KAMPFBIEST

Blanka ist durch seine furchteinflößende Erscheinung zweifellos der am scheußlichsten aussehende Kämpfer, der problemlos jeden Feind zu Boden schlagen kann. Zu seinen berüchtigten Bewegungen gehören der Kugelangriff und die schauerlichen Elektrizitätsbewegungen.
Beim Kugelangriff rollt sich Blanka mit großer Kraftanwendung übers halbe Screen hinweg auf seinen Feind zu. Er weiß sich auch vor Angriffen von oben zu schützen, indem er eine Barriere aus Elektrizität entwickelt. Dieses "Kunststück" konnte in vorherigen Versionen nur vom Boden aus vollführt werden, ist jetzt aber in der Luft möglich.



MAßE
GEBOREN: 1966
GRÖSSE: 192cm
GEWICHT: 98kg
BRUSTUMFANG/TAILLE/HÜFTWEITE
198cm 120cm 172cm
BLUTGRUPPE: B

BLANKA







MEGA DRIVE

ANDRE AGASSI TENNIS

TECMAGIK ● DM120,- ● JULI

FORMAT 4Mbit
STUFEN 2
SPIELER ....n/a
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN..............n/v
KONTAKT ....Sega
© 040 / 2 27 09 61

Ihr bewegt den Spieler mit dem Steuerkreuz. A,B und C veranlassen weiche oder harte Bälle bzw. Lobs. Werden Kreuz und Knopf gleichzeitig gedrückt, könnt Ihr die Richtung des Schlags bestimmen.

AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 82%
▲ Die Sprites sind digitisiert von Real-Life-Action, was das Spiel sehr realistisch macht.
▲ Schiedsrichter und Balljungen sind detailiert, die Zuschauerköpfe gehen mit dem Ball mit.

MUSIK 71%
▲ Die Schlaggeräusche sind hervorragend.
▼ Die Atmosphäre leidet unter mangelnder Zuschauerbeteiligung.

SPIELABLAUF 74%
▲ Schnelle, harte Action wird echten Tennisfans gefallen.
▼ Die Steuerung ist knifflig und braucht viel Übung.

ANFORDERUNG 84%
▲ Nach einem Skins-Durchgang könnt Ihr mit dem gewonnenen Geld ein Training kaufen.
▲ Zu zweit wird es noch spannender, da bricht das Wettkampffieber aus.

PROSCORE 79%
Das beste Tennisspiel, das wir für das Mega Drive kennen, obwohl man noch einiges verbessern könnte.

Ihr könnt bei Andre Agassi Tennis zwischen klassischem Boden, Gras, Hart- oder Hallenplatz wählen. Ihr könnt wahlweise am Turnier oder am Skins teilnehmen, wo jeder Schlag die Geldmenge verdoppelt, die der Gewinner einstreichen kann. Wer will, kann auch zu zweit spielen. Es gibt Einzel und Doppel, und acht Tennisstars, darunter Andre Agassi. Jeder Spieler, den Ihr verkörpert, hat bestimmte Stärken, Schwächen und einen eigenen Stil. So könnt Ihr den aussuchen, der Euch am meisten liegt.

Im Übungsmodus trainiert Ihr mit der Ballmaschine. Dabei lassen sich alle Schläge verbessern, damit Ihr es im Wettbewerb leichter habt. Die Bälle kommen aus allen möglichen Höhen und Winkeln, so daß Ihr zum Volley, der Vor- und Rückhand ordentlich herumtänzeln müßt! Im Match wird automatisch bestimmt, welcher Schlag gegenwärtig der beste ist. Dadurch wird es etwas einfacher! Ihr könnt weiche Bälle, harte Bälle oder Lobs spielen. Mit dem Steuerkreuz bestimmt Ihr den Winkel des Balles. Die Richtungskontrolle ist wichtig, wenn Ihr auch nur einen der Profis schlagen wollt!

Andre Agassi Tennis ist eine ganz schöne Herausforderung und nicht zu einfach. Für manche wird es aber zu frustrierend sein, da es weder einen batteriegepufferten Speicher noch eine Paßwortoption gibt. Darunter leidet die Langzeitmotivation erheblich. Hartnäckige Tennisfans kommen aber wohl auf ihre Kosten.



Das Doppel erreicht seinen Höhepunkt, als die Damen den Herren zeigen, was eine Harke ist!



Schaut Euch die Szene an! Die Dame ist etwas weit hinten, während sie ihren Aufschlag vorbereitet.



Auf dem klassischen Rotbelag springt der Ball langsamer, aber höher. Da heißt es, die Schläge anpassen!

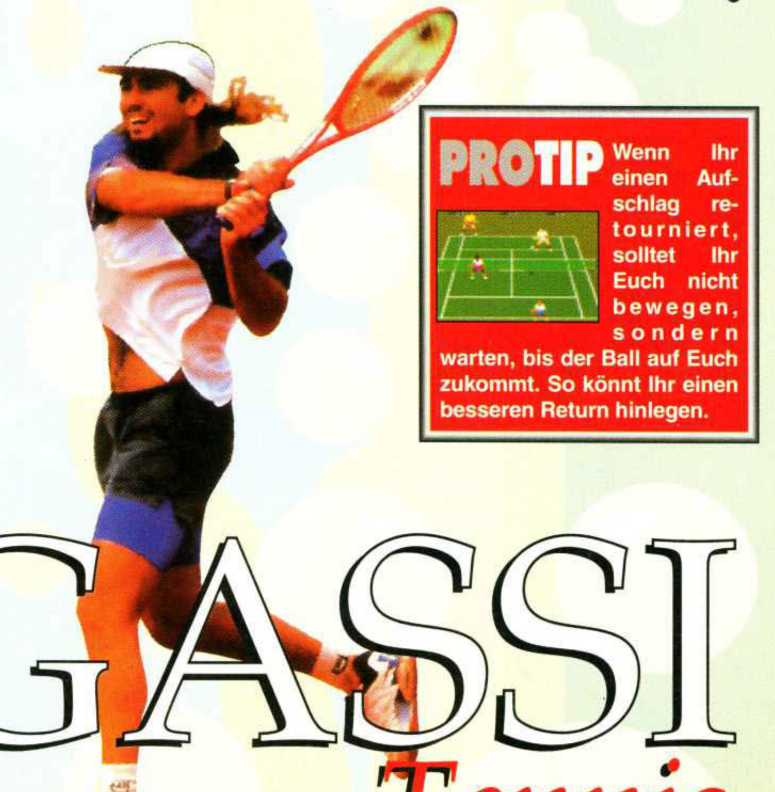


Agassi in Person hat einen bühnenreifen Auftritt gegen den alten Pepper.

Agassi wirft den Ball in die Luft und schmettert einen mächtigen Aufschlag in die gegnerische Hälfte. Flugs läuft er nach hinten und erwartet einen wuchtigen Return. Der Ball ist scharf angeschnitten und fliegt haarscharf über die Netzkante hinweg.- Agassi taucht nach vorne und landet eine tödlichen Topspin entlang der Linie. Verzweifelt versucht sein Gegner, den Ball zurückzulobben, aber es reicht nicht mehr. Der Ball ist drin, und die Menge tobt.

In den letzten Jahren hat Andre Agassi sich mit seinem rotzigen Bad-Boy-Charme zum Publikumsliebling, vor allem der Frauen, gemausert. Mit seiner einmalig grellen, geschmacklosen Gaderobe verschreckt er regelmäßig die Leute, die eigentlich sein geniales Tennis ansehen wollen. Jetzt hat der wandelnde Farbklecks mit Dreitagebart sein eigenes Konsolenspiel. Mal sehen, wie es dabei abgeht...

PROTIP Wenn Ihr einen Aufschlag retourniert, solltet Ihr Euch nicht bewegen, sondern warten, bis der Ball auf Euch zukommt. So könnt Ihr einen besseren Return hinlegen.



Andre AGASSI Tennis

TOM and JERRY THE MOVIE

GAME GEAR

Seit Jahrzehnten ist der arme, alte Tom Zielscheibe des Spottes. Schadenfroh erlebt die weltweite Comicgemeinde jede Niederlage des fiesen Katers gegen die Maus Jerry mit. Jetzt hat Meister Tom ein für alle Mal die Nase voll und zieht los, um Jerry endgültig plattzumachen.



Jerry macht sich davon und aktiviert alle möglichen Fallen gegen Tom!



Tassen, Teller und alles mögliche andere Gerümpel fallen auf Toms Kopf, während er den wendigen Schlingel Jerry jagt.

Es gibt weder Schwierigkeitsstufen noch sonstige Optionen einzustellen. Stattdessen geht es gleich ins Spiel. Ihr steuert Tom, der Jerry durch sechs Szenen jagt und ihn vor Ablauf des Levels fangen muß. Fangt Ihr Jerry, könnt Ihr in einem Bonuslevel versuchen, Extraleben zu ergattern.

Die Figuren sind recht groß und toben vor schönen Hintergrundgrafiken herum. Die Comicatmosphäre ist toll, und das Spiel macht großen Spaß. Tom läßt sich prima steuern, wenn er sich auch etwas schwerfällig bewegt.

In den ersten Stufen ist es noch einfach, Jerry zu fangen, aber bald wird es schwerer. Ihr werdet schnell süchtig und könnt kaum aufhören, obwohl das Modul kein hitech Produkt ist.

Der Spielablauf ist fast wie auf dem Master System, außer, daß die Levels auf einer Landkarte verbunden werden. Auch der Bonusscreen, nachdem Ihr Jerry gefangen habt, ist neu. Jede Bonusrunde ist anders und entspricht dem dazugehörigen Level. Das sollten andere Hersteller sich mal merken!

Tom and Jerry ist ein tierisches Vergnügen mit toller Grafik und Musik. Game Gear-Besitzer, die dieses Modul verpassen, sind selbst schuld!

TOM AND JERRY
SEGA ● DM 90 ● JULI

GRAFIK	90%
MUSIK	80%
SPIELABLAUF	78%
ANFORDERUNG	74%

PROSCORE 80 %

Tom and Jerry ist ein sehr gutes Spiel, das schön präsentiert ist, einem Comicfilm gleicht und lange Spaß macht.

Gary Lineker, Englands weitgereister Fußballbotschafter , spielt jetzt, wie einige seiner Kollegen, in der japanischen Liga um Ruhm und Bares. J League Pro Striker Soccer wird von einem japanischen Fernsehsender offiziell gesponsert. Alle echten Stars und Spieler wurden mit eingebaut. Sogar Lineker und einige andere Gesichter sind zu erkennen.

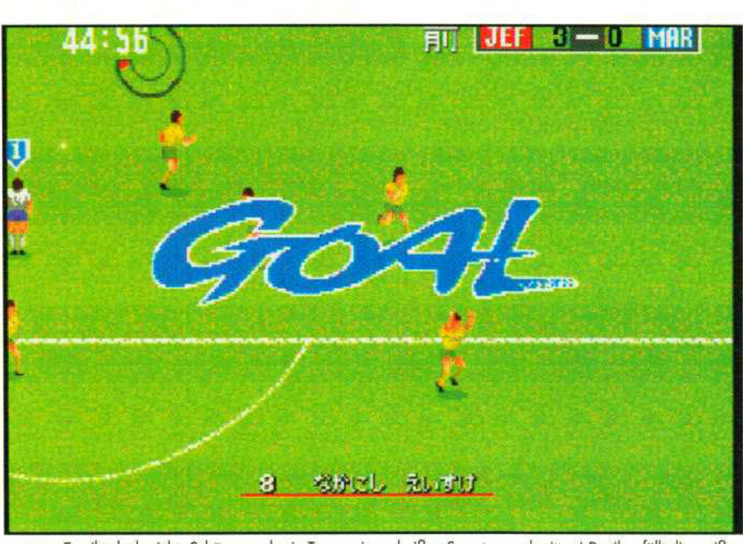
Trotz der ungeheuren Beliebtheit von Fußballmodulen ist eigentlich nur Super Kick Off für das Mega Drive erwähnenswert. Auf dem Amiga ein Kultspiel, hat es uns auf der Konsole ziemlich enttäuscht.

Jetzt werden bald Sonys Sensible Soccer und Virgins Goal veröffentlicht – ein schlechter Zeitpunkt für die Japaner, ein Spiel auf den Markt zu werfen.





Nicht nur die J-Liga erwartet Euch, auch um den Sega-Cup '93 kann gebolzt werden.



Wow, was für ein toller Aufstellungsscreen! Da will man gleich loslegen!

Nach einigen Fotos und Mannschaftslogos erscheint der Optionsscreen, auf dem sich japanische Schriftzeichen tummeln! Für jeden, der die Sprache nicht beherrscht, also wohl die meisten unter uns, werden somit vor allem die Statistiken der Spieler zum Problem (mit Ausnahme der Größe und des Gewichts). Nach ein paar Probeläufen wird aber zumindest die Steuerung klar, und es kann losgehen.

Abgesehen von den Sprachproblemen, ist Eure erste Entscheidung, welche Art Spiel Ihr probieren wollt. Ihr könnt alleine gegen die Mannschaft Eurer Wahl antreten oder im Sega-Cup spielen. Dort gibt es vier bzw. acht Mannschaften. Dann habt Ihr auch die Möglichkeit, in der J-Liga zu spielen, in der Euer Team gegen die neun anderen antritt und um den Titel kämpft. Es gibt zum Glück eine Speicheroption, aber die Spiele sind so spannend, daß man in einem Rutsch bis zum Saisonende durchspielen möchte!

Habt Ihr Eure Mannschaft gewählt, erscheint ein plastisches Bild, in dem Ihr eine von sechs Aufstellungen aussucht. Ihr könnt vor und während des Spiels Spieler aus detaillierten Menüscreens auswechseln. Leider gibt es auch hier wieder ein Sprachproblem, so daß Ihr ein wenig üben müßt, um die optimale Spielerzusammensetzung zu finden.

Zu Anfang ist die Steuerung ziemlich merkwürdig, aber habt Ihr erstmal ein paar Tore erzielt, beginnt die Sache, Spaß zu machen. Nach und nach lernt man dann die Kniffe der Steuerung.

Alle Sprites, obwohl gesichtslos, sind detailliert und sehr beweglich. Köpfer, kräftige Volleys und Hechtsprünge gehören zum Programm und richten sich nach der Lage des Spielers zum Ball, wenn der Schußknopf gedrückt wird. Seitenangriffe und Bogenschüsse aufs Tor verdichten die Atmosphäre noch weiter.

Es gibt doch nichts Schöneres als ein Tor an einem heißen Samstagnachmittag! Panik erfüllt die weiße Mannschaft, aber die Gelben tanzen vor Freude discoreif!

Pro Striker benutzt als erstes Mega Drive-Spiel einen Adapter, mit dem vier Spieler gleichzeitig um das runde Leder kämpfen können. Drei können auch simultan spielen, so daß man sich kein Zwei-Spieler-Gekicke anschauen muß. Auf diese Art macht der Striker schon doppelt so viel Spaß!

Abgesehen von der praktischen Perspektive und den genau eingehaltenen Regeln gibt es noch etwas, das dem Modul seinen Realismus verleiht: Trommeln wirbeln und Tröten werden im Publikum geblasen, daß das Stadion hallt. Dazu kommen die Anfeuerungs- oder Buhrufe, die sich aber zu sehr wiederholen.

Sollte Sega sich jemals entschließen, dieses Modul offiziell auf den europäischen Markt zu werfen, könnte es zum Riesenhit werden. Der Spielablauf ist unheimlich packend, es gibt massenhaft Optionen und Wettbewerbe. Einziger Nachteil außer dem japanischen Text sind Bugs, die das Spiel mitten in der Action abstürzen lassen.





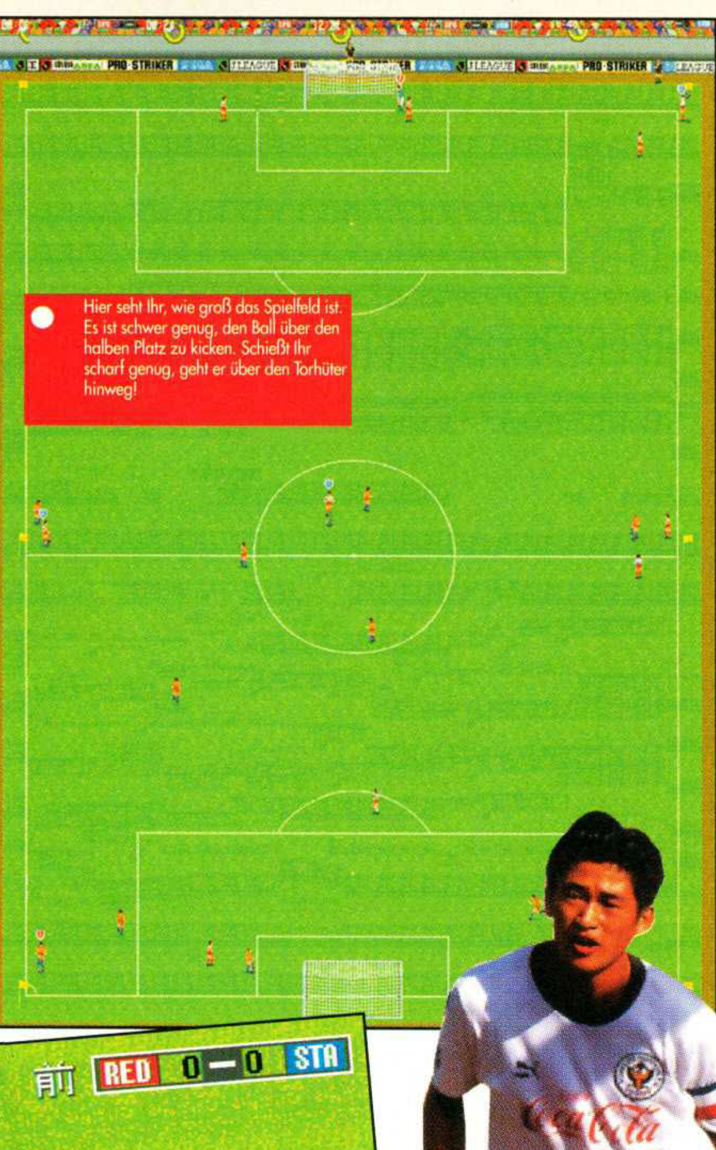
PROTIP



Kickt den Ball gleich bei Spielbeginn zu den Flügelmännern. wenn sie in Ballbesitz sind, probiert am besten einen langen, diagonalen Schuß – Tooor!



Wälzt sich der Schiri vor Lachen auf dem Boden oder ist er verletzt?



Hier seht Ihr, wie groß das Spielfeld ist. Es ist schwer genug, den Ball über den halben Platz zu kicken. Schießt Ihr scharf genug, geht er über den Torhüter hinweg!



Hier wird's richtig interessant: Der Vier-Spieler-Modus. Seht genau hin, dann erkennt Ihr die vier numerierten Spieler auf dem Feld und das Segapro-Team, das sie steuert!



Fünf Minuten ist das Spiel erst alt, und schon muß der Torhüter einen fast unmöglichen Schuß abwehren!

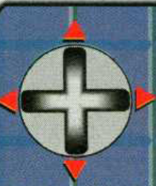


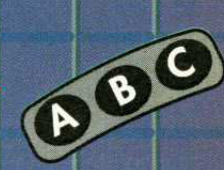


J LEAGUE PRO STRIKER SOCCER

SEGA ● PREIS n/v ● IMPORT

FORMAT 8Mbit
SPIELER....................4
STUFEN....................n/v
SCHWIERIGKEITSGARDE 4
BESONDERHEITEN...speicheroption
KONTAKT....................Import





Mit den Knöpfen A und B schießt Ihr den Ball los und versucht Pässe. A steuert kurze, B lange Pässe, mit C schaltet man zwischen den Spielern um. Mit dem Steuerkreuz bewegt Ihr die Spieler auf dem Feld und richtet Elfmeter aus.

ACTION
STRATEGY

GRAFIK 90%

▲ Weiche Animationen und supersauberes Scrolling sind ein Genuß.
▲ Tolle Spielerfotos und generell gute Präsentation.

MUSIK 87%

▲ Trommeln, Tröten und Zuschauergejohle heizen die Stimmung an.
▲ Der Schiedsrichter spricht als Einziger ein bißchen Englisch.

SPIELABLAUF 91%

▲ Irre spannende Spiele zu viert schrauben die Motivation ins Unendliche.
▼ Die Steuerung ist anfangs frustrierend.

ANFORDERUNG 86%

▲ Einzelspiele, Ligamodus und Turnier um den Sega-Cup bieten genug für lange Nächte.
▼ Das Turnier hat begrenzte Lebensdauer, das Spiel lebt später vom Vier-Spieler-Modus.

SEGA PRO YO!

PROSCORE 90%



Viel besser kann ein Fußballspiel eigentlich nicht werden, vor allem mit der Vier-Spieler-Option!



DAS DEUTSCHE INSIDERMAGAZIN FÜR SEGA KONSO
SEGA pro
MAI 1993
DM 6,50
ÖS 70
AUSGABE 7
YEE-HA
BUBSY!
SEGA pro
NEU!
JUNI 1993
DM 6,50
ÖS 70
AUSGABE 8
DAS DEUTSCHE INSIDERMA
SEGA pro
JULI 1993
DM 6,50
ÖS 70
AUSGABE 9
JUNGLE STRIKE
ECCO
DERMAGAZIN FÜR SEGA KONSO
16-seitige Lösung im Heft!

SEGAPRO IM ABO
MIT TOLLEM T-SHIRT-ANGEBOT!

Abonniere jetzt und bezahle nur DM 5,85 pro Heft anstatt DM 6,50!

UND

Du bekommst ein SegaPro-T-Shirt – umsonst!

- **SegaPro ist 100% farbig – eine der buntesten Zeitschriften des Universums**

- **Es ist total actiongeladen – bei SegaPro ist richtig was los**

- **SegaPro informiert zuverlässig über alle Spiele für die Sega-Konsolen sowie Hardware und bringt News aus Deutschland, den USA, Japan und Großbritannien. Wenn's in SegaPro nicht steht, passiert's nicht!**

- **ProTips sind Anleitungen zu den beliebtesten Spielen – und was für welche! Echte Screenshots, um Dir Schritt für Schritt zu helfen. Damit macht Dein Spiel erst richtig Spaß!**

SEGAPRO ABONNEMENT-FORMULAR

Ich halt's nicht mehr ohne mein Segapro T-Shirt aus – Ich möchte Segapro ab sofort zum Jahrespreis von

☐ DM 70,20 (Deutschland)
☐ DM 99,20 (Europa)
☐ DM 128,20 (Rest der Welt)

für 12 Ausgaben abonnieren.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ Durch Bankeinzug
BLZ ....
Geldinstitut ....
Konto-Nr. ....

☐ Per Scheck (muß dem Koupon beiliegen)
(Auszustellen an: SegaPro)
Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) ....
Datum ....

Bitte schicken Sie mir SegaPro an folgende Anschrift (Dies ist meine aktuelle Adresse, Änderungen teile ich umgehend mit):

VORNAME / NAME ....
STRASSE / HAUSNUMMER ....
PLZ / ORT ....

1. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) ....
Datum ....

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift:

2. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) ....
Datum ....

Und jetzt? Schicke diesen Coupon an folgende Anschrift und freue Dich auf SegaPro:

SegaPro Abo-Service
Paragon Publishing Ltd
Postfach 101905
44719 Bochum 1

SEGA pro

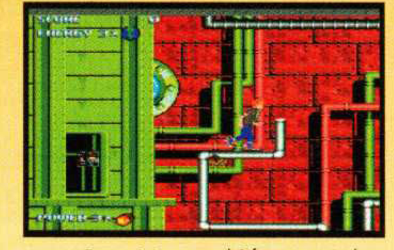


AND THE PLANETEERS



Wer kennt nicht die wunderbare Welt der Marvel Comics? Was, Ihr? Dann habt Ihr bis jetzt auch die Abenteuer des sagenhaften Captain Planet verpaßt. Mit seinem Team, den Planeteers, rettet er pausenlos die Erde vor Umweltkatastrophen. Nach mehreren Marvel-Spielen, zuletzt den X-Men, können Comic-Unkundige jetzt ihre Bildungslücke schließen.

Die Grundidee ist, Captain Planets Team in vier Missionen einzeln einzusetzen, bis zum Schluß auf Hope Island alle zusammentreffen. Dann taucht Captain Planet zu einem kurzen Besuch auf und unterstützt sie im Kampf gegen den skrupellosen Zarm.



Zerstört Leitungen und Giftgas strömt in den Raum. Herrliche Aussichten!

Das Modul ist ein Geschicklichkeitsspiel, aber ein paar zusätzliche Variationen machen es interessanter. Wie bei Chakan, müssen vier Missionen absolviert werden, bevor der Captain zum großen Finale antritt. Vier Planeteers bestehen vorher jeweils ihr eigenes Abenteuer - in beliebiger Reihenfolge. Der fünfte im Bunde, Ma-Ti, erklärt Euch vor jedem Level, was Euch bevorsteht.

Jede der Figuren ist gut animiert und es wurde offensichtlich an den Details gefeilt, aber beeindruckend ist das Ergebnis trotzdem nicht. Das weiche Parallaxscrolling ist an die einfallslosen Kulissen verschwendet, die nur von ein paar Power-Ups und Waffen belebt werden.

Obwohl die Handlung sich immer wiederholt und Captain Planet sich frustrierend schlecht dahinschleppt, ist das Spiel nicht einfach. Eine gewisse Mindestmotivation ist nicht leugbar, sonst wäre die Endnote schlechter ausgefallen.





MEGA DRIVE

CAPTAIN PLANET AND THE PLANETEERS

TAITO ● DM 120,- ● JULI

GRAFIK 57%

MUSIK 49%

SPIELABLAUF 62%

ANFORDERUNG 60%

PROSCORE 59%

Ein langweiliges Jump 'n' Run, das nur am Ende durch Captain Planets Gastspiel aufgelockert wird.

HIT THE ICE

Vor rund zwei Jahren eroberte Hit the Ice die Spielhallen mit seinem hektischen, harten Spielablauf und riesigen Sprites. Jetzt ist das wilde Treiben auf dem Mega Drive gelandet, leider mit sehr viel weniger Schwung.



Kaum zu glauben, aber wahr: Hier seht Ihr eine schwindelerregende Super Shot-Einlage.

Ihr könnt im Einzel- oder Ligaspiel gegen den Rechner antreten, oder auch zu zweit, Dann spielt Ihr mit oder gegen einen Freund. Im Optionsscreen stellt Ihr auch den Schwierigkeitsgrad und Hindernisse (wie Bierflaschen oder Tintenfische!) auf dem Eis ein.

Acht Teams die aus je drei Spielern bestehen, streiten um den Puck. Jede Mannschaft hat ihren Torwart, einen Frontmann und einen Seitenmann. Die Steuerung ist recht einfach, und die einzige Besonderheit sind die Super Shots der Spieler. Leider gibt es nur zwei davon. Die Spieler haben ihre Eigenheiten, nach denen Ihr Euer Team auswählt.

Die Grafik ist der des Automaten sehr ähnlich, hat dieselbe Perspektive mit großen, überdeutlich gezeichneten Sprites. Auch der fetzige Sound blieb erhalten. Leider, leider ist aber der Spielablauf auf der Strecke geblieben. Der Ablauf ist entsetzlich langsam, die Spieler schwerfällig und schlecht zu steuern, und Kollisionen sind an der Tagesordnung.

Selbst die Liga und die Zwei-Spieler-Option können nicht vor der großen Enttäuschung über diese Umsetzung bewahren.



Sechs Krieger betreten die Arena. Wer wird das Eis siegreich verlassen?



MEGA DRIVE

HIT THE ICE

TAITO ● DM 120,- ● JULI

GRAFIK 68%

MUSIK 58%

SPIELABLAUF 26%

ANFORDERUNG 60%

PROSCORE 42%

Dieses Game hätte fantastisch werden können. Ein Jammer um die Lizenz!



Bereitet Euch auf eine Tips-Explosion vor! Diesen Monat bringen wir jede Menge Super-Tips für Eure Sega-Konsolen. Wir machen uns über Chuck Rock und James Pond auf dem Mega Drive her; für Besitzer eines Master Systemshaben wir uns Lord of the Sword und Double Dragon vorgenommen.
Nur Segapro bringt Euch jeden Monat diese Art der "Spielberichterstattung"! Zu Beginn findet Ihr auf den nächsten beiden Seiten die Tips, die Ihr eingesendet habt - und wenn Ihr genau hinseht, werdet Ihr entdecken, wie Ihr Software für Euer Sega-System gewinnen könnt. Genug geredet...

STREETS OF RAGE

Für alle, die bei Streets of Rage II (in den hohen Leveln) versagt haben, ist hier das ultimative Cheat:

Um in den geheimen Cheat-Mode zu gelangen, hält man im Titelmenü die A- und die B-Taste auf dem 2-Player Joypad gedrückt, während man "Options" mit der Start-Taste auswählt. Alle 3 Tasten müssen bis zum Erscheinen des Menüs gehalten werden.

Nun gibt es einen zusätzlichen "very easy"-Level und einen "mania"-Level (extrem schwer, nur für Cracks.)

Weiterhin läßt sich die Anzahl der Leben bis auf 9 erhöhen.

Doch am wichtigsten ist die Stage-Anwahl-Option , mit der man z.B. gleich in der 8. Stage anfangen kann.

Hier sind die Vor- und Nachteile der einzelnen Spielfiguren:

Max ist der schlagkräftigste der Truppe. Er erledigt die meisten Feinde mit einem Wurf. Außerdem verfügt er über einen guten Spezialschlag. Jedoch ist er im Laufen sowie beim Schlagen ziemlich langsam, so daß man, wenn er von vielen Gegnern angegriffen wird, oft die A-Taste drücken muß.

Skate ist zwar sehr muskelarm, hat jedoch einige ziemlich starke Kicks auf Lager. Seine Stärke ist auch das Nehmen und Festhalten seiner Gegner. Sehr brauchbar ist seine Blitzattacke, sowie seine Sprungschläge. Aber im Hardest-Mode wird er zu leicht getroffen.

Blaze packt ihre Gegner sehr leicht, um sie dann auf andere zu werfen. Sie ist eine gute Springerin und darauf spezialisiert, die Feinde aus der Entfernung zu treffen. Ihre Blitzattacke ist bei den meisten Endgegnern, außer bei dem Boxer sehr effektiv. Der Laser ist nur zu empfehlen, wenn der Gegner weit weg ist, da die Vorbereitung des Lasers so lange dauert.

Axel ist eigentlich der Schwächste der vier. Allerdings besitzt er den sogenannten Upper-Cut. Dieser ist sehr durchschlagend und kann auch angewendet werden, wenn Axel festgehalten wird. In höheren Stages sollte deshalb auch nur dieser Schlag benutzt werden. Beim Nehmen von Gegnern ist Axel der Schlechteste.

Ich bevorzuge Max, während mein Bruder lieber mit Blaze fightet.
Als beste Kombination ist Axel und Max zu empfehlen.

Ein paar allgemeine Tips:

- Man sollte, vor allem in den Stages 5, 6 und 7 in kurzen Schritten vorangehen, damit man die Gegner nacheinander fertigmachen kann.
- Falls eine Wand vorhanden ist, sollte man sich immer an diese stellen und nur nach einer Seite schlagen.
- Mit Zwischengegnern o. ä. wird man sehr schnell fertig, wenn man sie zweimal schlägt und anschließend wirft. Dann sofort (bevor sie aufstehen) zu ihnen hinüpfen und wiedernehmen.
- Wenn man einen Gegner auf einen anderen schmeißt, bekommen beide Energie abgezogen. Max ist dafür hervorragend geeignet. (schmettern!)
- Im 2 Player Modus sollte man möglichst parallel oder Rücken an Rücken kämpfen, um sich gegenseitig den Rücken freizuhalten.
- Stangen o. ä. sollten immer Max gegeben werden, da er auch nach hinten schlägt.
- Die A-Taste sollte nur im Notfall (z.B. wenn man festgehalten wird) oder ab und zu beim Endgegner benutzt werden, weil dadurch zuviel Energie verbraucht wird.
- Bei den Endgegnern prinzipiell zuerst die minderwertigen Feinde (Galsta) aus dem Weg räumen. Sie stören nämlich enorm bei der Bekämpfung des richtigen Gegners.
- Nicht an den offenen Bildschirmrand stellen. Man weiß ja nie, was kommt!

Jetzt noch ein paar Tips für die Endgegner:

Barbon (Level 1, 5, 8)
Ihr müßt versuchen, Barbon an die Wand zu drängen, damit er nicht nach hinten ausweichen kann, wenn Ihr ihn mit schnellen Schlägen bearbeitet. Am besten eignet sich Axel mit seinem Upper-Cut. Doch Vorsicht: Dieser Endgegner läßt sich nur schwer nehmen!

Jet (Level 2, 5, 7)
Diese lassen sich eigentlich nur durch Flykicks erledigen. (C.B.) Skate ist hierfür am besten geeignet. Bei mehreren Jets hilft oft nur noch die A-Taste.

Zanza (Level 3, 6, 8)
Auch hier helfen die Flykicks (C.B.) weiter. Ab und zu gelingt es einem sogar, Zanza zu nehmen, doch meistens gerät man selbst in Zanzas oder auch Jets Klauen.

Abadede (Level 4, 8)
Diesem von WWF entliehenen Wrestler begegnet man mit Flykicks oder Blitzattacken. Max kann mit seinem Rutschen auch Abadedes Spur abwehren. Der Wrestler kann jedoch die Faustschläge abwehren und den Player schmeißen.

R. Bear (Level 5, 8)
Da am Ende des 5. Levels zusätzlich "Big Bears" auftreten , sollte sich der eine Spieler um diese kümmern, während der andere den Boxer durch Upper-Cut oder Rutschen zurückdrängt. Skate kann gegen ihn sehr wenig ausrichten. Ebenfalls schlägt Bear alle Sprünge zurück. Max kann auch probieren, den Boxer von hinten zu nehmen. Auf einen Nahkampf darf man sich nicht einlassen.

Roboter (Level 7)
Vorsicht beim Nehmen: Man bekommt leicht einen Stromschlag. Am besten: Ihr wartet bis ein Roboter zu Euch hergesprungen kommt. Dann müßt Ihr ihn möglichst schnell treffen, sonst schwingt er mit seinem Stahlarm. Bevor Ihr aufsteht, müßt Ihr den Roboter durch B-Tasten-Schläge wieder getroffen haben.

Shiva (Level 8)
Bevor Ihr Mr. X den Garaus machen könnt, stellt sich Euch Shiva, ein exzellenter Ninja, in den Weg. Besonders aufpassen müßt Ihr auf seinen Spezialschlag. Da Shiva sehr flink ist, kann man ihn auf keinen Fall nehmen. Er blockt auch fast alle A-Tasten-Schläge, sowie die meisten Flykicks ab. Gegen das Rutschen von Max ist er jedoch machtlos. Zu zweit gibt es einen Trick: Ein Spieler muß versuchen,die Aufmerksamkeit Shivas auf sich zu lenken. Jetzt kann der 2. Spieler Shiva von hinten anspringen und anschließend durch Blitzattacken oder Spezialschläge fertigmachen.

Der Oberendgegner Mr X:
Nun könnt Ihr endlich mit Mr X vorlieb nehmen. Dieser hat nur 2 Aktionen auf Lager: Ballern und mit seiner Waffe schlagen. Leider kommen ununterbrochen Donovans und Galstas, die Euch , wenn Ihr nicht aufpaßt, schnell umzingelt haben. Am besten geht Ihr so vor: Ihr kümmert Euch erst um das "Kleinvieh". Sobald Mr X anfängt zu ballern, springt Ihr zu ihm hin und packt ihn, (möglichst von hinten.)

Max ist dafür der Beste.

- Kickboxer sind nicht leicht von vorne zu nehmen, da sie sofort zuschlagen. Springen bringt auch nichts, nur gut als Abwehrschlag, wenn ein Kickboxer angesprungen kommt (CB.) Uppercut ist sehr wirksam.
- Bei den kleinen Ninja auf keinen Fall hüpfen, sondern stehenbleiben und nach links und rechts schlagen, wenn Euch der Ninja umkreist.
- Big Bens sind sehr einfach von hinten zu nehmen.

Matthias Frenzel, Nürnberg



ECCO THE DOLPHIN (MD)

UNVERWUNDBARKEIT

Wer die Unverwundbarkeit haben möchte, drückt in dem Bildschirm, in dem Name und Paßwort der Welt angezeigt werden, START und A gleichzeitig! Wenn Ihr diese Tasten drückt, sobald Ihr in der Welt nach dem Sturm in der Felsspalte verschwunden seid, seid Ihr für das ganze Spiel unverwundbar.

Frank Diefenthal, Euskirchen

ACTION REPLAY PARAMETER

Cadash International cart: FFO4E-AOO96 Exp. Level 20 bei Spielbeginn, FFOE9-30009 unbegrenzt Medical Herbs, FFOE9-50009 unbegrenzt Antidote, FFOE9-90009 unbegrenzt Elexier.

Chakan Mega Drive cart.: FFCOD-OOOC unbegrenzte Anzahl Leben.

Dahna jap. cart: FFO5-BOOO8 unbegrenzte Anzahl Leben.

Darius 2 jap. cart: FFO83-80004 unbegrenzte Anzahl Leben, FFO83-20004 Zonenanwahl.

Ecco Mega Drive cart: FFB63-50028 unbegrenzte Anzahl Leben, FFB63-70001 kein Sauerstoffverlust.

Exile Genius cart: FFF22 200F2 Exp. Level 17 bei Spielbeginn.

Fantasia jap. cart: FF07D-90009 unbegrenzte Anzahl Leben, FF083-70007 unbegrenzt viele Zauberbücher bei Spielbeginn, FF07D-BOOO3 unbegrenzt continue.

Shiten Myooh jap. cart: FFOBF-FOOO9 unbegrenzte Anzahl Leben, FFOCA-BOOO9 unbegrenzt Magie. Bei Eingabe beider Parameter kann das Mega Drive im Endlevel abstürzen!

Jewel Master jap. cart: FFC4D-5OO4D unbegrenzte Anzahl Leben. Nur mit diesem Parameter könnt Ihr das Modul durchspielen, ohne daß das MD im letzten Level abstürzt.

Sonic 2 Mega Drive cart:FFBO2-BOOO1 Sonic ist unverwundbar, FFFE1-20003 continue.

D. Merk, Esslingen

R-TYPE (MS)

Unverwundbarkeit: Beide Control-Pads anschließen. Bei ausgeschalteter Konsole Pad 1 nach rechts unten, sowie Pad 2 nach links oben und Taste 1 gedrückt halten. Gerät einschalten. . Sobald das R erscheint, alle Knöpfe loslassen. (klappt nicht immer sofort.)

QUARTET (MS)

Musik-Menü: Während des Titel-Bildes viermal die Pausetaste und dann Knopf 1 des zweiten Joypads pressen.

CRÜE BALL
(TWISTED FLIPPER-MEGA DRIVE)

Schiesst den Ball beim Ausschuß mit einer Geschwindigkeit von 470 aus. Nun trifft der Ball auf den höchsten Bonus-Score (50.000). Beim nächsten Ball ist der Bonus-Score nun bei 100.000 angelangt. Nun habt Ihr ca. 99 Schüsse.

Tips vom Double Trouble Fan Club, Berlin.



ECCO THE DOLPHIN

Man bekommt unendlich Leben und unendlich Sauerstoff: Wenn man sein Leben verliert, erscheint der Titelbildschirm mit dem jeweiligen Levelnamen und Paßwort. Hier sollte man jetzt den A-Knopf drücken und dann START. Das Spiel befindet sich dann im Pause-Modus. Wenn man jetzt erneut START drückt, geht das Spiel weiter. Mit unendlich Leben und unendlich Sauerstoff im oberen linken Bild stehen die Kraftpunkte wie zuvor auch, doch geht man jetzt bei Verlust aller Punkte nicht mehr kaputt. Man kann das Spiel jetzt wunderbar durchspielen. Man kann von jedem gegnerischen Tier oder Pflanze berührt werden und nichts kann Ecco zerstören.

O. Hut, Oberhausen

SECRET COMMAND

Level 5:

Wenn Du es schaffst, in dieser Ebene drei der Buchstaben S & L zu ergattern, kannst Du 99 "Arrowbombs" bekommen.

Willst Du hingegen lieber ein Extraleben, benötigst Du die Buchstaben
S & L und ein "?".

AZTEC ADVENTURE

Rundenauswahl:

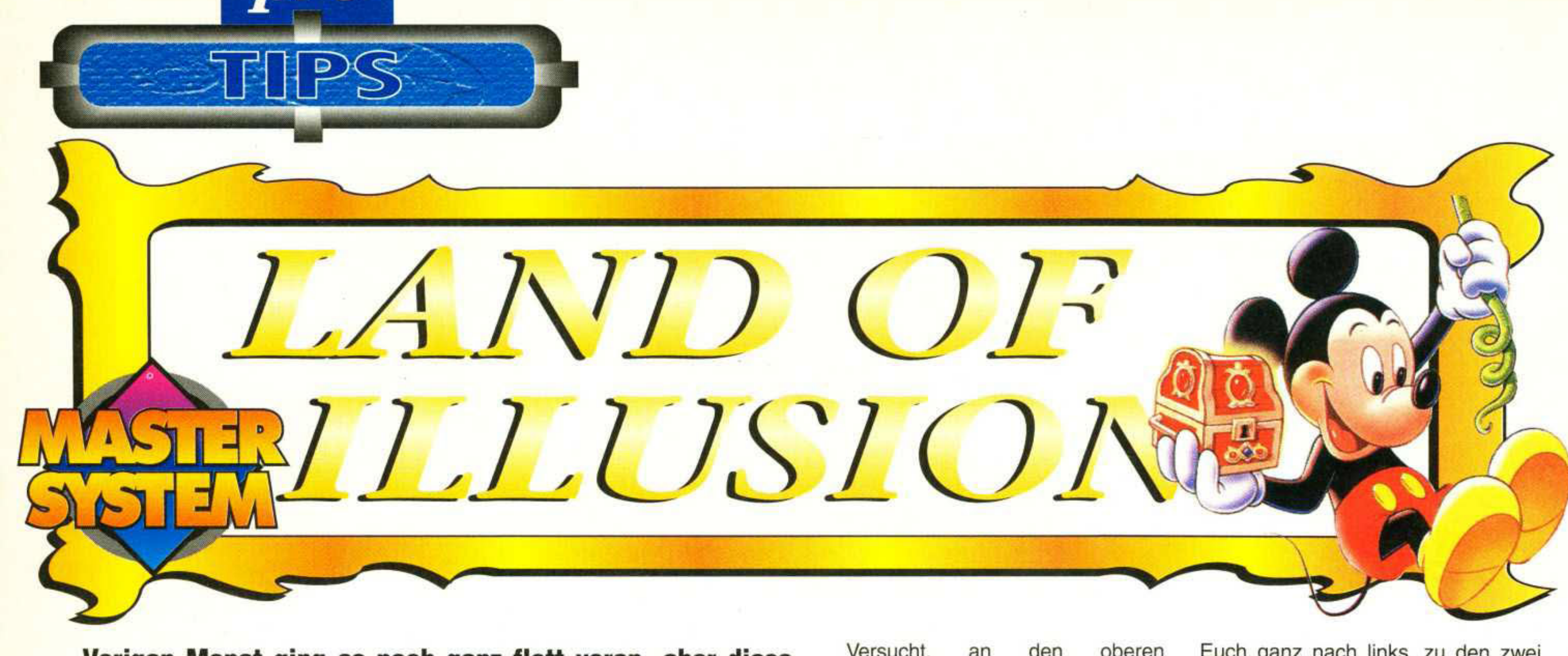
Solange beim Titelbild die Schriftrolle "Aztec Adventure" noch zusammengerollt ist, drückst Du schnell die Richtungstaste fünfmal nach oben.

Während Nino die Geldbeutel wirft, drückst Du dreimal die Steuerung nach rechts.

Sobald er dann nach links geht, drückst Du die Steuerung einmal nach links. Hat alles funktioniert, erscheint rechts am Screen ein kleiner Nino mit zwei Nummern darüber, die Du auf die gewünschte Runde einstellen kannst, indem Du die Steuerung nach unten drückst.

Sebastian Büchner, Bad Suderode





Vorigen Monat ging es noch ganz flott voran, aber diese letzten Level sind ganz schön harte Nüsse. Unerschrocken hat das PRO-Team sie geknackt und in mundgerechte Portionen zerlegt. Hier also die letzten Geheimnisse von Mickys magischem Abenteuer.

ZWEITER TEIL



FELSKLIPPEN

Am Schluß der Palastruine habt Ihr ein Seil bekommen und an diesem Zauberseil klettert Ihr die Steilhänge hoch. Nachdem Ihr die erste Klippe hochgekrabbelt seid, springt Ihr auf den Vogel und dann auf einen Vorsprung ganz links. Dort liegt ein Bonusstern. Tötet Ihr den Vogel, müßt Ihr aus dem Level hinaus und wieder hineinkommen, bevor der Vogel wieder auftaucht.



Wenn Ihr die Klippe hochklettern wollt, müßt Ihr im vorigen Level das Seil geholt haben.

Springt 'runter und klettert mit dem Seil weiter die Klippen hoch. Um den Felsbrocken zu entgehen, müßt Ihr die Blöcke entweder anschlagen, damit sie über den Rand fallen oder Ihr sie auffangt. Geht weiter, bis Ihr oben ankommt. Lauft nach rechts. Benutzt die Lampen, um den Weg deutlicher sichtbar zu machen und damit Ihr die Stacheln erkennen könnt. Wenn Mickey schrumpft, kommt er leichter durch den Level. Lauft in einem Rutsch durch jeden Abschnitt. Werdet Ihr zermalmt, sterbt Ihr und müßt am Levelanfang weiterspielen. Am Ende des Weges geht es in den nächsten Abschnitt.

ACTION REPLAY CODES

Falls Ihr die Codes im letzten Heft verpasst habt, hier sind sie nochmal:

00CC 9F03
00C0 9902

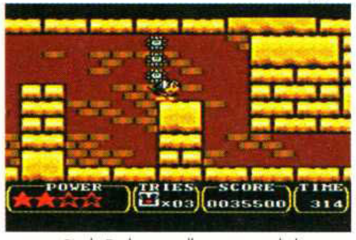
Versucht, an den oberen Grubenrand zu gelangen, indem Ihr an den Seiten hochklettert und die Vögel meidet. Guckt Euch den Flug der Vögel in Ruhe an und klettert an ihnen vorbei, wenn die Luft rein ist. Wenn Ihr oben ans Tageslicht kommt, lauft schnell nach links, dann sehr Ihr auch schon den Ausgang. So leicht kommt Ihr aber nicht davon: Benutzt den Ausgang, um in die weit entfernte Plattform zu springen und greift Euch den Schlüssel. Springt ganz nach rechts und klettert 'raus.

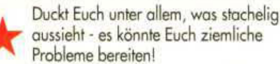


WÜSTE

Die große Pyramide, die vor Euch auftaucht, ist der Schlüssel zu diesem Abschnitt. Geht auf die andere Seite und hebt dort die Blöcke auf. Werft sie kaputt und geht so weit wie möglich in die Pyramide hinein. Springt hoch und benutzt den Block rechts, um das Monster zu töten. Schrumpft, damit Mickey in den Geheimgang ins Innere der Pyramide kriechen kann.

Springt über den Block mit Pfeil und zieht ihn hoch, damit sich die anderen Blöcke ändern. Begebt Euch ganz nach links, zu den zwei Ausgängen. Der rechte ist kleiner und führt aus der Pyramide hinaus, wo Ihr ein Extra einsammeln könnt. Der andere Ausgang führt zur Kammer des Levelendgegners, der Krabbe.





Duckt Euch unter allem, was stachelig aussieht - es könnte Euch ziemliche Probleme bereiten!

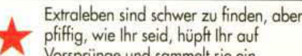


GUTE PRINZESSIN

Lauft nach rechts und geht durch die Tür unten. Lauft wieder nach rechts und benutzt die Monster, um über die angreifenden Gegner zu springen. Wenn Ihr in den zweiten Abschnitt des Levels kommt, werdet Ihr klettern müssen. An das kurze Seil, das herunterhängt, kommt Ihr aber nicht heran.

Wenn ein Monster vorbeifliegt, springt Ihr drauf und mit einem Hüftangriff an das Seil. Jetzt müßt Ihr nach oben gehen und dazu die Blöcke benutzen. Auf der untersten Stufe nehmt Ihr die Blöcke und macht eine Plattform mit 2 Etagen daraus. Dem Stachelmonster weicht Ihr aus. Tragt den dritten Block zur Plattform darüber. Auf der zweiten





Extraleben sind schwer zu finden, aber pfiffig, wie Ihr seid, hüpft Ihr auf Vorsprünge und sammelt sie ein.

LEVELENDGEGNER

Diese drei Obermotze lauern in den letzten drei Levels des Land Of Illusion auf Mickey:



Schlange

Um das fiese Untier zu töten, müßt Ihr wiederholt auf seinen Kopf springen. Weicht dem Ei aus und bringt es zum Schlüpfen. Stellt Euch an die Wand und springt über das Ei, wenn es auf Euch zurollt. Dann kracht es gegen die Mauer und zerbricht beim dritten Mal. Sobald die Schale einen Sprung hat, schlüpft die Schlange und Ihr könnt ihr auf den Kopf springen. Nach ein paar Wiederholungen ist das Monster erledigt.

Krabbe



Unter der harten Schale steckt ein harter Kern! Ihr müßt die Krabbe mit dem M-Topf treffen und die Energie 'runterholen, wenn die Blasen verschwunden sind. Wenn Ihr vorher werft, federt der Topf nur ab. Achtet auf Mickeys Luftvorrat und versucht, nach jedem Angriff kurz an die Oberfläche zu schwimmen. Lasst Euch fallen, nehmt den M-Topf und duckt Euch unter den Blasen. Bleibt außer Reichweite der Krabbe, bis die Blasen weg sind. Werft dann den Topf! Ein paar gelungene Würfe, und die Krabbe ist erledigt.



Phantom

Der letzte und härteste Endgegner. Habt Ihr das Phantom besiegt, ist der böse Zauber gebrochen und Eure geliebte Minnie kommt frei. Das Schwierigste an diesem Kampf ist, dem Phantom und seinen Feuerbällen etc. auszuweichen!

Wartet zunächst, bis das Phantom aufhört, sich zu bewegen. geht näher heran und greift mit Hüftschwung an, wenn es aufhört, zu blinken. Das muß sehr schnell gehen. Wenn Ihr trefft, krümmt das Phantom sich kurz.

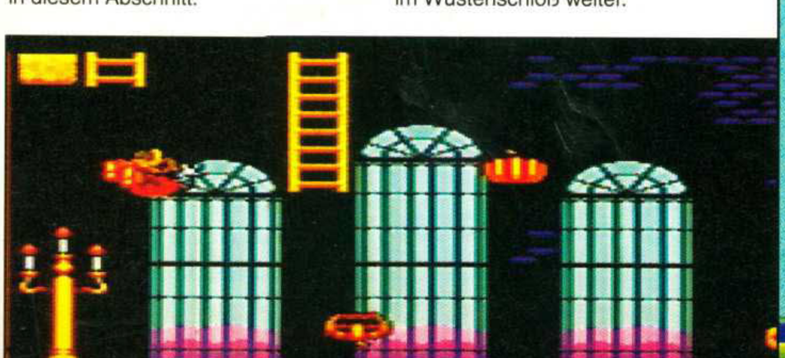
Wenn das Monster aufhört, herumzuwirbeln und Euch mit Feuerbällen zu beharken, springt es an die Decke hoch und die Feuerbälle regnen herab. Einer bleibt liegen und die anderen lösen sich am Boden auf.

Nehmt den Block und werft ihn auf das Phantom, wenn es aufhört, zu blinken.

Die letzte Runde im Endkampf ist natürlich die härteste: Wartet, bis das Phantom stehenbleibt und greift mit Hüftschwung an. Weicht dem Blitz aus und springt in Sicherheit. Wiederholt dies so lange, bis das Monster explodiert und der Zauber gebrochen ist.

und dritten Plattform benutzt Ihr die Blöcke auf ähnliche Weise, dann kommt Mickey höher und kann in die Kammer gehen. Weicht den Stachelmonstern aus, sonst verliert Ihr ungeheuer schnell Energie. Ihr könnt Euch mit den Blöcken schützen. Bleibt aber nicht zu lange in diesem Abschnitt.

In der Kammer klettert Ihr am Zauberseil die Wände hoch. Weicht den Monstern aus, sonst fallt Ihr zu Boden und müßt wieder von vorne anfangen. Springt oben mit Hilfe des Monsters ganz nach links rüber, auf die andere Plattform. Schon erscheint der Ausgang, und es geht im Wüstenschloß weiter.



Klettert an der Riesenbohnenstange hoch, um in den letzten Level zu gelangen. Bleibt cool und weicht den Monstern aus (vor allem den Schlangen.) Paßt auf, daß Ihr nicht 'runterfallt! Springt auf die Blätter und sammelt die Extras von den Wolken ein. Viel Glück - Ihr werdet es brauchen!

LAND OF ILLUSION

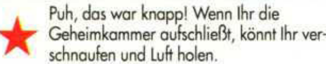


WÜSTEN SCHLOSS

Geht nach rechts und weicht den Monstern aus, die von allen Seiten auftauchen. Springt mit Hilfe der Blöcke hoch und dann nach links, wo sich eine Schatztruhe befindet. Lauft wieder nach links und springt über die Lücke. Springt in die Sandlöcher und lauft unten nach links. Weicht den Monstern dabei aus oder erledigt sie. Geht durch die Tür am Ende. Im zweiten Schloßabschnitt taucht Ihr unter. Mit den Pfeilblöcken legt Ihr den Weg frei und schwimmt zu den



Wenn Ihr den Levelendgegner besiegt habt, erlebt Ihr einen echten Gastauftritt von Donald Duck!

Puh, das war knapp! Wenn Ihr die Geheimkammer aufschließt, könnt Ihr verschnaufen und Luft holen.

Lufttaschen hoch. Schwimmt ganz nach links zum Ausgangspunkt zurück und dann nach oben. Schwimmt so schnell wie möglich, damit Euch die Luft nicht ausgeht. Verlaßt oben das Wasser und weicht auf dem Weg nach links den Stacheln aus. Springt mit den Sandblöcken an der Seite hoch und lauft nach rechts. Der Ausgang führt zum nächsten Abschnitt. Jetzt müßt Ihr gegen die Schlange kämpfen! Wenn Ihr den ringeligen Zeitgenossen besiegt habt, bekommt Ihr die Zauberbohnen. Die pflanzt Ihr im Insel-Level, damit eine Bohnenstange daraus wächst. An ihr klettert Ihr zum Phantomschloss hoch - aber erst mal gibt's am Boden genug zu tun!

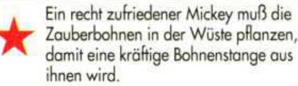


INSEL

Hier pflanzt Ihr die Zauberbohnen ein. Steigt in die Grube und drückt das Steuerkreuz nach unten, wenn es nicht weitergeht. Ihr verlaßt dann den Level und erscheint dort wieder, wo jetzt die Bohnenstange wächst.

Jetzt klettert Ihr an der Pflanze hoch, fallt möglichst nicht in die Tiefe und weicht den Monstern aus. Stürze sind nicht gefährlich, kosten aber wertvolle Zeit. Überhaupt ist der Zeitdruck das größte Problem. Ihr werdet wahrscheinlich oft kurz vor dem Ende an fehlenden Sekunden scheitern - da hilft nur Übung!

Unterwegs solltet Ihr alle Extras einsammeln, die Ihr finden könnt. Auf den raschelnden Blättern überquert Mickey große Lücken und an den Seilen klettert er hoch. Eigentlich ist es nicht zu schwierig, ohne Lebensverlust nach oben zu kommen. Von dort aus tretet Ihr ins Phantomschloß, den letzten Level, ein. Viel Glück!

Ein recht zufriedener Mickey muß die Zauberbohnen in der Wüste pflanzen, damit eine kräftige Bohnenstange aus ihnen wird.



PHANTOM SCHLOSS

Ein langer letzter Level steht Euch bevor. Ihr müßt aus dem ersten großen Saal entkommen – aber bitte durch die mittlere Tür. Nehmt Ihr eine andere, könntet Ihr einen Schock erleben.!

Tretet auf den beweglichen Baumstamm und laßt Euch tragen. Springt dabei über Hindernisse und greift mit Hüftschwung an, wenn es notwendig wird. Der Ausgang kann mit Hilfe der auftauchenden Blöcke leicht erreicht werden.

Tötet die Spinne und zieht den Pfeil hoch. Weicht der Kugel an der Kette aus und nehmt den Schlüssel mit. Springt auf den Köpfen über die Grube und geht durch die Tür. Meidet Kugel und Kette und überspringt die Stacheln. Weicht dem Feuer aus und geht durch die Tür.

In diesem Raum müßt Ihr das Schloss, das oben auf der Plattform versteckt ist, freigeben. Dazu schrumpft Ihr Mickey und lauft durch den Gang, wenn die Luft rein ist. Springt links hoch und legt das Schloß frei. Laßt Euch fallen und geht durch den Korridor aus dem Raum.

Nehmt den Schlüssel, meidet Kugel und Kette und springt über die Stacheln.

Die Grube füllt sich mit Wasser, also laßt Euch fallen und schwimmt nach rechts unten. Öffnet die Tür, aber geht noch nicht durch. Geht stattdessen nach links und drückt den Pfeilblock nach oben. Kehrt dann zur Tür zurück und klettert auf den Blöcken hoch, um den Abschitt zu verlassen.

Tötet das Monster an der Tür, bevor Ihr durchgeht. Lauft nach rechts 'rüber, damit das Biest Euch hinterherläuft und tötet es am anderen Ende. Geht durch die Tür und drückt die Falle nach unten. Verlaßt den Raum nach links und geht bis zum Ende weiter. Geht durch die unterste Tür und laßt euch ins Wasser fallen. Schwimmt vorsichtig an den Stacheln vorbei und durch die untere Tür, um zum Endgegner zu kommen. Wenn Ihr das Phantom besiegt habt, ist Minnie frei und Ihr könnt glücklich bis ans Ende Eurer Tage leben...

EXTRAS

Stern
Wenn Ihr einen Stern einsammelt, steigt Eure maximale Energie um eine Einheit. Eßt also mehr Kuchen und Ihr bleibt gesund!

Schlüssel
Wenn Ihr einen Schlüssel findet, erscheint eine Tür im Bild. Durch sie gelangt Ihr in den letzten Teil des Levels. Viele Extras sind hinter Blumen oder Tieren versteckt. Wenn Ihr gründlich sucht, gibt es trotz etwaiger Hindernisse einen Weg hindurch.



Zaubertrank
Mit Hilfe des Zaubertranks vom Ende des Levels beim überfluteten See, kann Mickey auf Knopfdruck schrumpfen oder wachsen - in den kleinen Höhlen sehr nützlich!

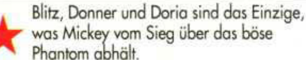


Flöte
Zur Belohnung für Goofys Rettung bekommt ihr die Flöte. Mit ihr könnt Ihr schon erledigte Levels wiederbetreten und Euch frei bewegen. Vorsicht: Besuche in altbekannten Landschaften können Euch teuer zu stehen kommen und sind oft unnötig.

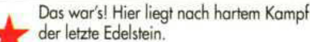
Seil
Mit dem Seil könnt Ihr steile Klippen emporklettern. Ihr findet es am Ende des Abschnitts vom versteckten Palast. Ohne Seil kommt Ihr bei den Klippen nicht weiter.

Wolkenschuhe
Die großen Wunderstiefel erlauben es Mickey, über Wolken zu wandern.

Zauberbohnen
Wie im Märchen: Pflanzt die Zauberbohnen ein und eine Riesenpflanze wächst an ihrer Stelle.

Blitz, Donner und Doria sind das Einzige, was Mickey vom Sieg über das böse Phantom abhält.

Das war's! Hier liegt nach hartem Kampf der letzte Edelstein.



Vorschau

AUSGABE 11



Im nächsten Segapro bringen wir Reviews zu folgenden Spielen:

F1 Racing, California Games II, Ranger-X,
Amazing Tennis, Snow Bros, Land of Illusion,
Strider II, Warpspeed, Mazin Wars, u. a.

Außerdem: Features wie CES Report, Mortal Combat,
Jurassic Park und vieles mehr.
Ausgabe 11 erscheint am 27. August.

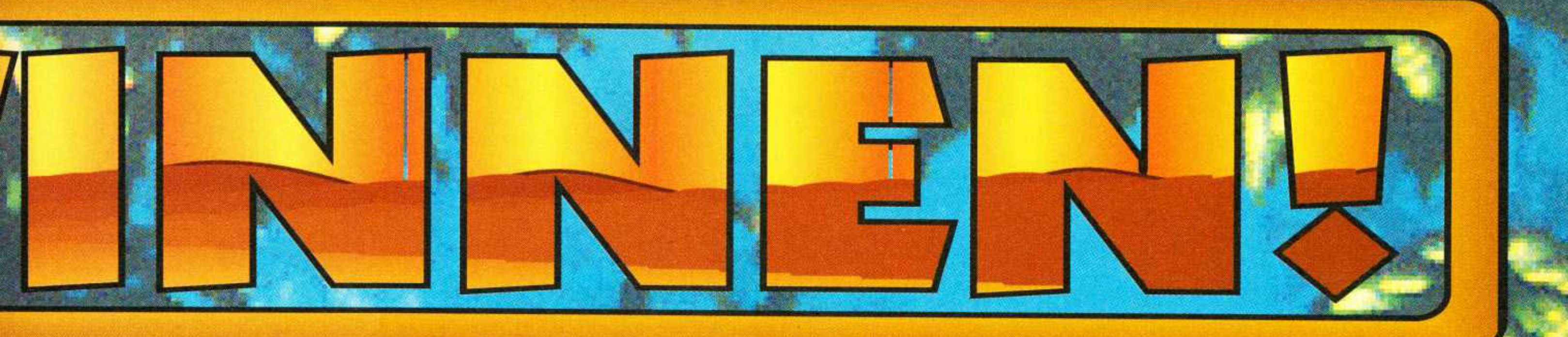


50 EXKLUSIVE



FLASHBACK

U.S.GOLD®



Conrad Hart ist wieder da, in der atemberaubenden Fortsetzung von Another World!
Flashback wurde von Delphine Software entwickelt und hat einige der eindrucksvollsten Grafiken und Animationssequenzen zu bieten, die es jemals auf dem Mega Drive zu sehen gab. US Gold verlosen 50 exklusive Soundtracks des Original-Videospiels.
Beantwortet einfach die untenstehende Frage und schickt Eure Antwort an:
Segapro Postfach 101 905 44719 Bochum.

Einsendeschluß: 15. September!



WELCHER AUSDRUCK BESCHREIBT DEN PROZESS DER FLIESSENDEN ANIMATION?

Antwort ____________________

Name ____________________

Anschrift ____________________

____

____

FLASHBACK

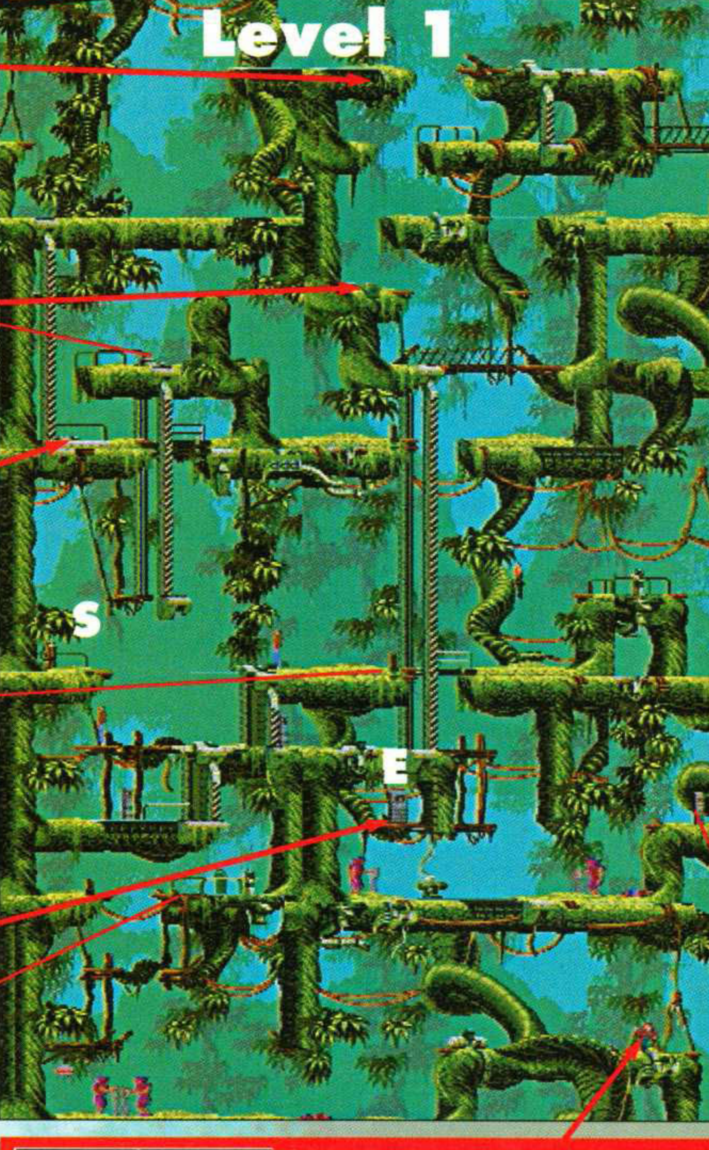
US GOLD ● DM 130,- ● ARKADENABENTEUER

Mit diesem imoffiziellen Nachfolger zu Another World hat Delphine sich wieder ein Denkmal gesetzt. Die große Frage lautet, ob Flashback besser ist als Another World. Der Stil ist etwas unterschiedlich, aber beide Adventures benutzen Rotoscoping-Grafik, die für erstaunlich flüssige Bewegungen sorgt. Wir meinen, Flashback verdient den Lorbeer: Die Grafik ist detaillierter, die Handlung tiefer und die Levels größer - und man braucht mehr Köpfchen, um sich voranzuarbeiten! Hier die Komplettlösung dieses tollen Spiels!

MEGA DRIVE



Das Spiel beginnt an dieser Stelle. Ihr wacht mit Kopfschmerzen auf und seht einen kleinen Kasten neben Euch, den Ihr aus Versehen in ein Bodenloch stoßt. Ihr habt keine Ahnung, wie Ihr hergekommen seid, wie Ihr heißt und wo Ihr seid. Zuerst müßt Ihr die Holobox wiederfinden und herausbekommen, was eigentlich los ist. Anschließend müßt Ihr so schnell wie möglich von diesem Dschungelplaneten verschwinden.



Nehmt die Box auf, indem Ihr das Pad nach unten haltet und "A" drückt. In einer kleinen Sequenz wird dann erklärt, wer Ihr seid und was Ihr als Nächstes tun müßt. Geht nach New Washington und sucht einen Typen namens Ian, dann wird im zweiten Level mehr erklärt.

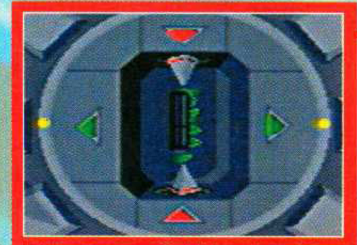
Legt diesen Stein auf die Druckplatte, dann bleibt der linke Lift unten. Dadurch kommt Ihr an den tragbaren Teleporter, den Ihr dem alten Mann geben müßt.



Nehmt diesen tragbaren Teleporter zum alten Mann rechts oben im Level, dann verschwindet er. Ihr findet eine persönliche ID-Karte. Die öffnet manche Sicherheitstüren und ist später im Spiel sehr wichtig.

Dieses Gebiet ist elektrifiziert und tötet Euch, wenn Ihr zu lange an einer Stelle steht. Die Brücke in der Mitte bringt Euch zum Teleporter links oben.

Ihr wacht auf einem fremden Planeten auf, ohne zu wissen, wer Ihr seid und wie Ihr hierhergekommen seid. Zuerst müßt Ihr die Holobox nehmen, die ein wenig von Eurer Geschichte erklärt. Dann müßt Ihr in New Washington jemanden namens Ian finden. Abgesehen von tiefen Stürzen und Wachen mit Laserwaffen müßt Ihr auch einen breiten Abgrund überwinden. Das geht nur mit einer Partikelbrücke. Ihr findet auch eine ID-Karte und müßt genug Geld sammeln, um den Antigrav zu kaufen und damit nach New Washington zu kommen.



Füllt Euren Schild oder Euer Modul an dieser Maschine auf, damit Ihr mehr Verletzungen einstecken könnt. Benutzt unbedingt diese Übersichtskarten, wenn Ihr in Schwierigkeiten steckt.

Duckt Euch am Rand dieses Lochs und dreht Euch nach rechts. Macht eine Rolle nach unten, um auf die tiefere Plattform zu kommen, ohne in den Tod zu stürzen. Klettert 'runter und erschießt die Wachen. Rechts ist eine Geschützstellung.



Seht auf unseren Plänen nach, wo Geld herumliegt (vor allem rechts oben) und sammelt es ein. Sonst könnt Ihr den Antigrav nicht bei dem alten Mann hier kaufen. Wenn Ihr 500 Credits habt, redet mit dem Verkäufer und Ihr bekommt den Apparat. Stellt ihn an und springt ins Loch. Eine Sekunde lang seid Ihr außer Kontrolle, aber Ihr sterbt nicht! Der Antigrav greift ein, und Ihr kommt in den zweiten Level.





Hebt diesen Stein auf und benutzt ihn später, um den Wächter abzulenken (siehe Bilder rechts). Wenn Ihr den Stein werft, geht der Wächter ihm nach und Ihr könnt ihn erschießen.

Diese Tür bleibt nur offen, wenn Ihr die Holobox habt und den Sensor in der Nähe berührt habt. Zieht das Gewehr und geht bis zum Ende, um den Wächter zu erschießen.



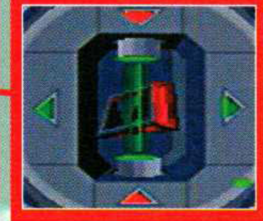
Die Wache hat das magnetische Modul, mit dem man die Partikelbrücke ungefähr in der Mitte des Levels aktiviert. Erst müßt Ihr das Gerät aber an der Maschine unten aufladen.

Tretet auf die rechte untere Bodenplatte, um den Lift zu senken und überspringt die nächste. Klettert auf die nächste Ebene. Jetzt macht Ihr das alles nochmal, um den zweiten Lift 'runterzuholen und klettert über den alten Mann.





Ist das Modul geladen, lauft Ihr nach links oben und holt den tragbaren Teleporter. Gebt ihn dem verletzten alten Mann, der dann verschwindet. Ihr findet jetzt eine ID-Karte, die später extrem nützlich sein wird. In diesem Level könnt Ihr eine Sicherheitstür damit öffnen.



Das "E" bezeichnet einen Auffüllpunkt für Energie. Hier können Schilde und das Modul für die Partikelbrücke aufgeladen werden. Ein "E" ist immer eine gute Sache.



Bingo! Ihr braucht keine Haufen von Plastikgeld, nur die 500 Credits, die hier in einer Summe herumliegen.

Wenn Ihr hier 'runterfallt, sterbt Ihr. Bleibt rechts und nehmt Anlauf, um nach links auf eine tiefere Plattform zu kommen. Die Partikelbrücke liegt links.



Mit diesem Schlüssel öffnet Ihr die Sicherheitstür ganz links. Die andere Tür ist mit der ID-Karte zu öffnen.

Wenn Ihr zu lange hierbleibt, löst sich der Boden in Luft auf. Lauft vor, um den Lift 'runterzuholen, und dann gleich wieder zurück. Lauft dann dann rechts, haltet "A" gedrückt und springt auf den Lift. Drückt das Pad hoch und "A", um nach oben zu kommen.



Drückt diesen Schalter, um den Partikelstrahl rechts abzuschalten. Springt über den Sensor am Boden, damit der Strahl nicht wieder erscheint. Wenn Ihr gerade durchlauft, wird der Strahl aktiviert und Ihr werdet sofort gegrillt!



Nachdem Ihr das Modul an der Energiesäule (oben) aufgeladen habt, steckt Ihr es in die Brückenkontrolle, um einen begehbaren Strahl aufzurufen. Er bleibt für den Rest des Spieles bestehen.

KURZ UND GUT

Name: Flashback
Spieldauer: 3 Tage
Höchster Score: 780 600
Spielstufen: 6
Anforderung: mittel

FLASHBACK

MEGA DRIVE



Setzt Euch auf den Stuhl, nachdem Ihr die beiden Polizisten erledigt habt, und sprecht mit Ian. Ihr lernt mehr über Eure Vergangenheit und erhaltet ein Kraftfeld, das Euch schützt.



Unter dem Abrund ist das Erdgeschoß und U-Bahnsystem Asien (Asia). Hier lernt Ihr mehr über Eure Vergangenheit und über Eure Aufgabe. Ihr erfahrt über Ian, was in der Austauschmaschine zu tun ist. Von Asien aus müßt Ihr in die U-Bahnwagen einsteigen, indem Ihr "A" drückt, und den Rest der Welt besuchen.

Zeigt Eure ID-Karte vor, um Zugang zum U-Bahnsystem von New Washington und den anderen Stationen zu bekommen.

Legt die Zündung hier ein, damit der Lift kommen und Euch in den zweiten Teil von Asien bringen kann.

Asien

Zieht die Waffe und duckt Euch, sobald die Tür sich öffnet. Erschießt die Cops so schnell, wie möglich. Geht aus dem Bild und wieder rein, um sie zu verwirren und besser schießen zu können.

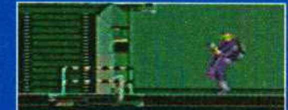
Über diese große Lücke kommt Ihr nur auf eine bestimmte Weise. Geht ganz nach rechts und lauft zur Kante. Kurz, bevor Ihr fallt, drückt Ihr zweimal schnell auf den Sprungknopf, um auf die obere Plattform zu kommen.

E

Um den Liftschalter zu reparieren, müßt Ihr diesen Wächter erschießen und die Zündung bekommen.

MISSION 1





Eure erste Aufgabe ist unheimlich einfach, selbst für Anfänger. Nehmt das Paket aus dem Laden in Asien mit zu Titan Travel in Afrika. Das einzige Hindernis auf dieser Mission besteht aus einem Polizisten, der vor der Ladentür des Reisebüros steht. Benutzt das Kraftfeld, um seine Schüsse abzulenken, und schießt dreimal. Dann könnt Ihr das Paket abgeben.



Geht in dieses Büro und gebt dem Boss, wenn Ihr ihn seht (Fenster B), Eure ID-Karte, um eine Arbeitserlaubnis zu bekommen. Reist dann nach Europa, um zu arbeiten.



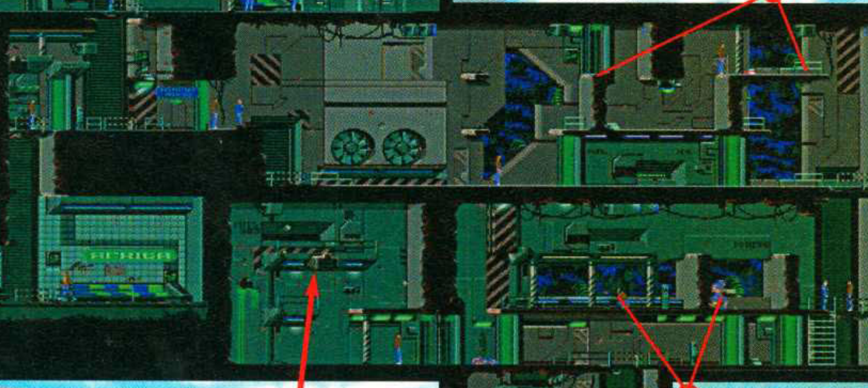
MISSION 2





Ihr müßt diesen VIP zum Labor in der Sicherheitszone (unten) bringen. Dazu müßt Ihr Türschalter finden und alle Attentäter, die es auf den Bleistiftschwinger abgesehen haben, aus dem Weg pusten.

Afrika



Im Afrika-Level liegen die Verwaltungsbüros, wo Ihr Eure Arbeitserlaubnis bekommt. Ihr müßt mit dem Typen in Amerika reden, um die Tür zu den Verwaltungsbüros öffnen zu können. In Afrika liegt auch der Endpunkt der ersten Mission und die Sicherheitszone für die zweite Mission.

Drückt diese Schalter, um die zwei Türen unten zu öffnen. Vorsicht, eine Bombe liegt auf dem Boden!



Geht ganz nach links, klettert hoch und zieht sofort das Gewehr. Schießt wie wild auf den kreisenden Silberball. Wenn Ihr ihn verfehlt, bekommt Ihr einen kräftigen Stromstoß. Geht jetzt auf die rechte Seite der obersten Plattform und schießt auf den zweiten Ball, um den Schlüssel zu bekommen. Jetzt geht die Tür auf.



Dieses Labor ist das Ende Eurer Mission. Laßt den VIP hierhergehen, und bleibt stehen, um Euer Geld zu bekommen.

Haltet den Schutzschild bereit, wenn Ihr von der ersten Wand kommt. Aktiviert ihn sofort, um die erste Kugel aufzufangen und schießt zurück. Holt den Schlüssel, berührt den Sensor, um eine der unteren Türen zu öffnen, erschießt die letzte Wache und benutzt den Schlüssel am Schlitz. Geht jetzt ins Zimmer links von Euch.

MISSION 3

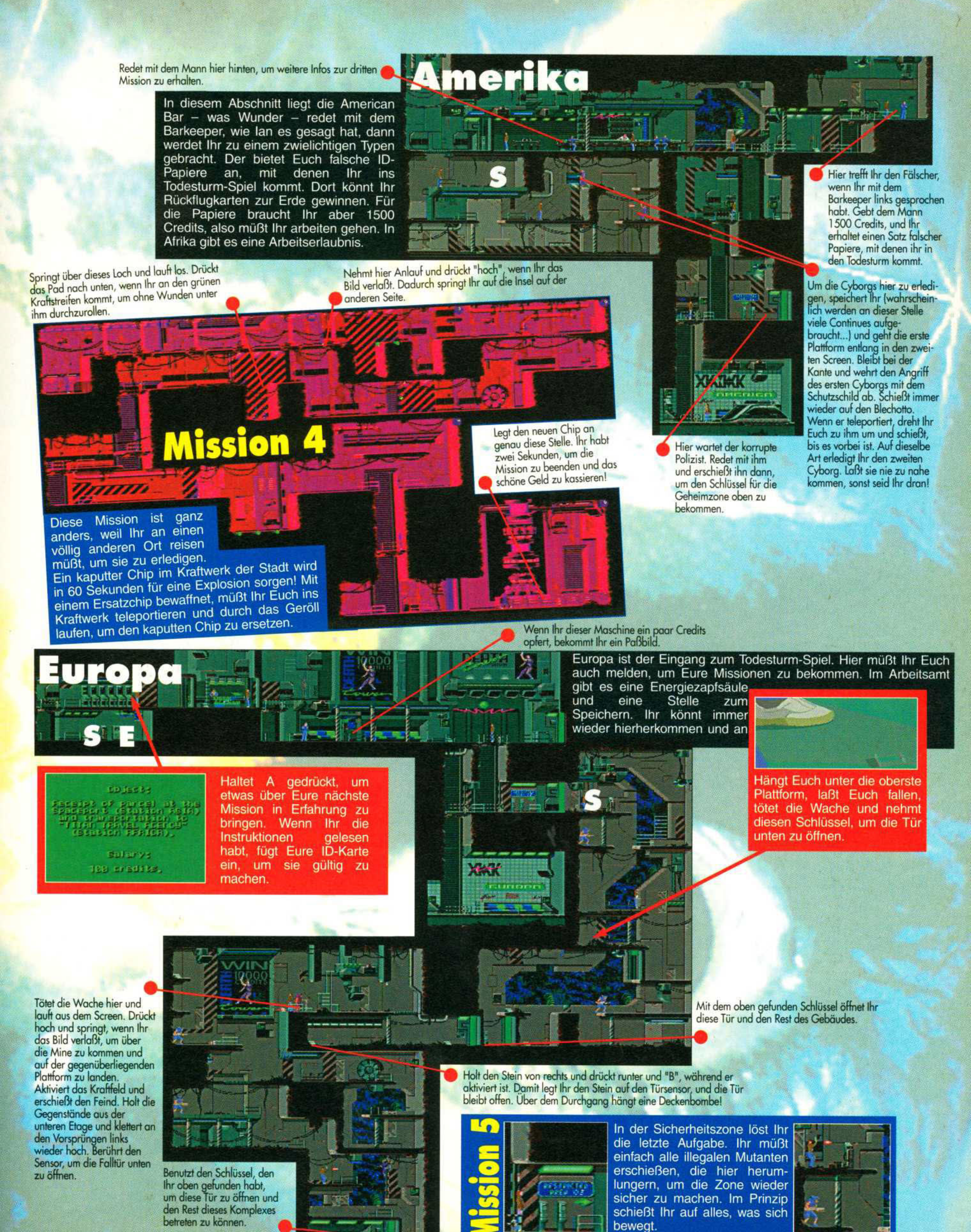




Diese ist etwas komplizierter. Ihr müßt nach Amerika reisen und mit der zusätzlichen Person am Tresen sprechen. Dann erhaltet Ihr weitere Informationen. Besucht dann den Polizisten (oben) und geht nach links oben zum Informanten. Ein Psychocop versucht, ihn zu killen, was Ihr mit Hilfe Eures Schutzschildes verhindert. Den korrupten Gesetzeshüter erledigt Ihr mit der treuen Kanone. Tötet dann den Polizisten auf der zweiten Ebene, um den Schlüssel zu bekommen, und geht in den Geheimraum, um gegen die Cyborgs zu kämpfen.







Amerika
Redet mit dem Mann hier hinten, um weitere Infos zur dritten Mission zu erhalten.
In diesem Abschnitt liegt die American Bar – was Wunder – redet mit dem Barkeeper, wie Ian es gesagt hat, dann werdet Ihr zu einem zwielichtigen Typen gebracht. Der bietet Euch falsche ID-Papiere an, mit denen Ihr ins Todesturm-Spiel kommt. Dort könnt Ihr Rückflugkarten zur Erde gewinnen. Für die Papiere braucht Ihr aber 1500 Credits, also müßt Ihr arbeiten gehen. In Afrika gibt es eine Arbeitserlaubnis.
Hier trefft Ihr den Fälscher, wenn Ihr mit dem Barkeeper links gesprochen habt. Gebt dem Mann 1500 Credits, und Ihr erhaltet einen Satz falscher Papiere, mit denen ihr in den Todesturm kommt.
Um die Cyborgs hier zu erledigen, speichert Ihr (wahrscheinlich werden an dieser Stelle viele Continues aufgebraucht...) und geht die erste Plattform entlang in den zweiten Screen. Bleibt bei der Kante und wehrt den Angriff des ersten Cyborgs mit dem Schutzschild ab. Schießt immer wieder auf den Blechotto. Wenn er teleportiert, dreht Ihr Euch zu ihm um und schießt, bis es vorbei ist. Auf dieselbe Art erledigt Ihr den zweiten Cyborg. Laßt sie nie zu nahe kommen, sonst seid Ihr dran!
Hier wartet der korrupte Polizist. Redet mit ihm und erschießt ihn dann, um den Schlüssel für die Geheimzone oben zu bekommen.
Springt über dieses Loch und lauft los. Drückt das Pad nach unten, wenn Ihr an den grünen Kraftstreifen kommt, um ohne Wunden unter ihm durchzurollen.
Nehmt hier Anlauf und drückt "hoch", wenn Ihr das Bild verlaßt. Dadurch springt Ihr auf die Insel auf der anderen Seite.
Mission 4
Legt den neuen Chip an genau diese Stelle. Ihr habt zwei Sekunden, um die Mission zu beenden und das schöne Geld zu kassieren!
Diese Mission ist ganz anders, weil Ihr an einen völlig anderen Ort reisen müßt, um sie zu erledigen. Ein kaputter Chip im Kraftwerk der Stadt wird in 60 Sekunden für eine Explosion sorgen! Mit einem Ersatzchip bewaffnet, müßt Ihr Euch ins Kraftwerk teleportieren und durch das Geröll laufen, um den kaputten Chip zu ersetzen.
Europa
Wenn Ihr dieser Maschine ein paar Credits opfert, bekommt Ihr ein Paßbild.
Europa ist der Eingang zum Todesturm-Spiel. Hier müßt Ihr Euch auch melden, um Eure Missionen zu bekommen. Im Arbeitsamt gibt es eine Energiezapfsäule und eine Stelle zum Speichern. Ihr könnt immer wieder hierherkommen und an
Haltet A gedrückt, um etwas über Eure nächste Mission in Erfahrung zu bringen. Wenn Ihr die Instruktionen gelesen habt, fügt Eure ID-Karte ein, um sie gültig zu machen.
Hängt Euch unter die oberste Plattform, laßt Euch fallen, tötet die Wache und nehmt diesen Schlüssel, um die Tür unten zu öffnen.
Tötet die Wache hier und lauft aus dem Screen. Drückt hoch und springt, wenn Ihr das Bild verlaßt, um über die Mine zu kommen und auf der gegenüberliegenden Plattform zu landen. Aktiviert das Kraftfeld und erschießt den Feind. Holt die Gegenstände aus der unteren Etage und klettert an den Vorsprüngen links wieder hoch. Berührt den Sensor, um die Falltür unten zu öffnen.
Mit dem oben gefunden Schlüssel öffnet Ihr diese Tür und den Rest des Gebäudes.
Holt den Stein von rechts und drückt runter und "B", während er aktiviert ist. Damit legt Ihr den Stein auf den Türsensor, und die Tür bleibt offen. Über dem Durchgang hängt eine Deckenbombe!
Benutzt den Schlüssel, den Ihr oben gefunden habt, um diese Tür zu öffnen und den Rest dieses Komplexes betreten zu können.
Mission 5
In der Sicherheitszone löst Ihr die letzte Aufgabe. Ihr müßt einfach alle illegalen Mutanten erschießen, die hier herumlungern, um die Zone wieder sicher zu machen. Im Prinzip schießt Ihr auf alles, was sich bewegt.

FLASHBACK



Todes 1 2 3 4 5 6 7 8 turm



Jeder der acht Levels ist ein besonderer Reflex- und Geschicklichkeitstest. Falltüren, Drahtbomben, Cyborgs und fiese Laserkanonen spicken den Weg - und es gibt noch mehr Gefahren für Euch auf dem Weg zur Spitze des Turms! Jeder Ausgang ist elektronisch versiegelt, und Ihr müßt die richtigen Schalter suchen. Manchmal genügt es, sämtliche Feinde abzuschießen, damit sich die Tür in die Freiheit öffnet...



Um beim Spiel im Todesturm mitmachen zu können, müßt Ihr Euch das Geld für die gefälschten Papiere vom Typen in Amerika erarbeiten. Reist dann nach Europa und gebt der Frau am Schalter die Papiere. Ihr werdet sofort in den Level 8 des Spiels gebeamt. Das Ziel dort ist, alle anderen Teilnehmer umzulegen (igitt!), um die Freiflüge zur Erde zu gewinnen. Los geht's!



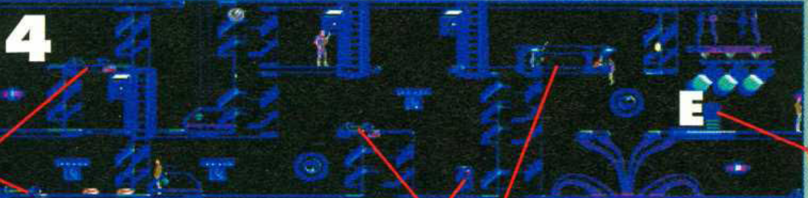


Drückt zuerst diesen Schalter, und die Tür rechts öffnet sich. Ihr müßt aber erst noch ganz nach links laufen, um zu entkommen.

Wenn Ihr durch diese Sensoren rennt, fällt der Boden unter Euch weg! Unten warten Kontaktminen und ein schneller Tod.

Um zur Energiesäule oben zu kommen, müßt Ihr auf dieses Lasergewehr zurennen und unten durch rollen, wenn Ihr an den Sensor kommt. Klettert die Plattformen hoch und erschießt die zwei Cyborgs, die auf der anderen Seite lauern.

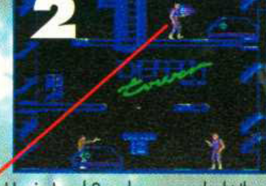
Berührt zuerst den oberen Sensor, um die Tür zu öffnen, geht dann ganz nach unten und lauft durch die Bomben, die sofort explodieren. Füllt Eure Energie in der Nähe auf, damit Ihr den dritten Level "vollgetankt" betreten könnt.



An dieser Energiezapfsäule bekommt Ihr verbrauchte Kraft sofort zurück. Ihr könnt auch aus späteren Levels hierherkommen, wenn es brenzlig wird.

Dieser Sensor öffnet die Tür oben und läßt die Cyborgs frei. Springt über den Sensor und drückt den Schalter rechts, um die rechte obere Tür zu öffnen. Öffnet die erste Tür und schießt auf den Cyborg, sobald er nahe genug herankommt. Er fällt dann in die Grube, und Ihr könnt nach rechts verschwinden.

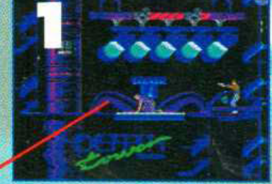
Duckt Euch hier und wartet, bis der Cyborg hochklettert. Wenn Ihr auf ihn schießt, zündet er die Bombe und fällt in den Tod.



Abgesehen von den Cyborgpatrouillen, fliegen silberne Elektroballs hoch und 'runter. Klettert hoch und zerschießt erst alle Gestirne. Springt dann im Salto über die Plattform und zerlegt die Cyborgs wie üblich.

Um in Level 2 zu kommen, duckt Ihr Euch hier, zerschießt den ersten Cyborg und rollt nach links und rechts, bis er stehenbleibt. Jetzt könnt Ihr ihn treffen. Mit dem Schild lenkt Ihr seine Schüsse ab, und nach vier Treffern explodiert er. Ihr müßt dann den zweiten Cyborg aus dieselbe Art erledigen.

Um diese Türen zu öffnen, müßt Ihr erst alle Silberbälle zerstören, dann alle Cyborgs. Schießt soviel wie möglich und füllt Eure Kanone bei Bedarf im vierten Level wieder auf. Benutzt den Speicherpunkt hier, um nicht nach jedem Tod wieder in den fünften Level zu müssen.



Der letzte Level! Ein einziger Cyborg steht zwischen Euch und dem Ticket heimwärts. Ihr müßt immer wieder nach rechts und links rollen, bis er stehenbleibt und auf Euch schießt. Aktiviert den Schild und schießt zurück, bevor Ihr weiterrollt. Wiederholt das viermal.

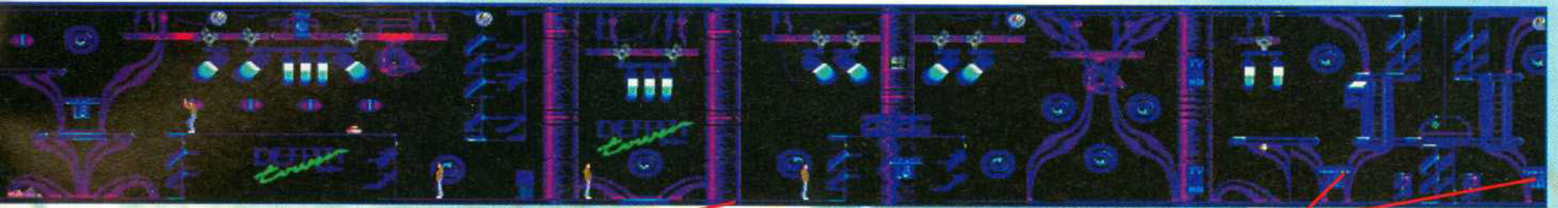
RÜCKFLUG ZUR ERDE





Wenn Ihr alle Gegner in den acht Levels des Todesturms besiegt habt, bekommt Ihr vom grellen Moderator Eure Freitickets. Aber keine Sorge, es gibt noch viel zu tun!





Ihr beginnt hier und werdet sofort von Cyborgs angegriffen. Wenn Ihr gut genug zielt, könnt Ihr den ersten Cyborg auf die Mine schießen, dann explodiert er gleich.

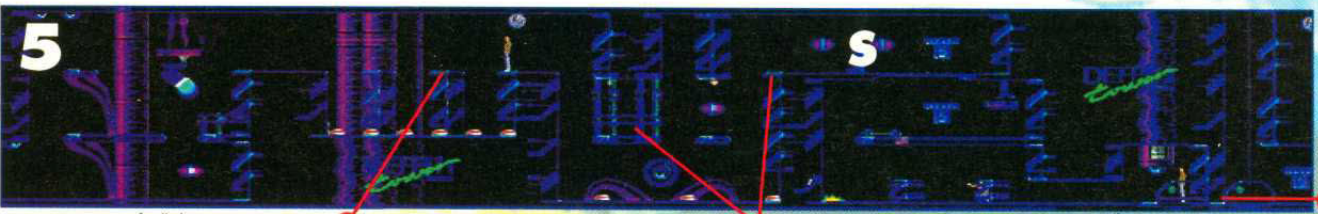
Wenn Ihr einen dieser Knöpfe berührt, öffnet sich die Tür gegenüber. Ihr könnt dann entkommen, wenn Ihr einmal um den Level jagt und von der anderen Seite kommt.



Stellt Euch auf die Druckplatten, um diese Türen zu öffnen. Paßt auf die silbernen Gestirne auf, die auf der anderen Seite fliegen. Speichert hier auf jeden Fall ab!

Wenn Ihr auf den oberen Plattformen steht, klettert der Cyborg hinterher. Duckt Euch einfach und schießt bei jedem Versuch auf ihn, bis er zerstört ist.

Wartet, bis der Cyborg aus dem Screen verschwunden ist. Berührt dann diesen Schalter, um den Boden zu öffnen. Rennt nach links durch, wo Ihr mit dem Synthomann kämpft.



Rollt bis zu dieser Lücke und zerschießt sofort den Cyborg auf der anderen Seite. Wenn Ihr die Plattformen links hochklettert, achtet auf Stolperdrähte. Sie aktivieren Laserkanonen, die in Kopfhöhe schießen.

Wärmeempfindliche Sensoren im Boden fühlen Euer Näherkommen und werfen Euch in eine Gruppe versteckter Minen 'runter. Hier verliert man leicht 2-3 Schildeinheiten.

Hängt Euch von der rechten Plattform und laßt Euch zur Bombe unten fallen. Leider gibt es keinen anderen Weg. Springt über die Bodenbomben und klettert auf die zweite Plattform. Lauft nach links unter die Bomben. Drückt "A", um auf die Kante zu springen und klettert hoch.

Die ersten beiden Cops, die Ihr seht, wollen Euch ans Leder. Schützt Euch mit dem Kraftfeld und schießt zurück. Die Cops stecken vier oder fünf Schüsse ein.

Level 4

Auf der Erde entdeckt Ihr, daß die Polizei die Fälschung der Papiere erkannt hat und hinter Euch her ist. Der Flughafen ist voller Feinde, durch die Ihr Euch kämpfen müßt. Hier könnt Ihr den beinharten Kerl 'raushängen lassen und Agent unter Streß spielen. Natürlich gibt es immer einen völlig unerwarteten Ausweg, wenn man den Tod schon vor Augen hat...

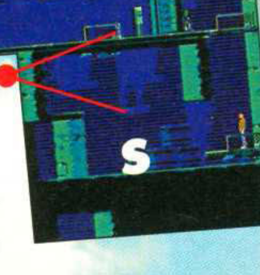
Dieser Lift bringt Euch ganz nach unten. Schießt im Vorbeilaufen auf den Cop links, rollt nach links unten, dreht Euch um und schießt ständig auf das elektrische Gestirn. Aktiviert jetzt den Schild und schießt nach jeder zweiten Kugel zurück.



Nehmt den Lift unten, um auf die Lampenhalterung zu kommen (siehe Bild), und zerschießt die Glasscheibe. Jetzt könnt Ihr den Schlüssel für die Tür ganz rechts holen.

Ein Cop ist links, hier sind noch zwei. Möglicherweise müßt Ihr zur Halbzeit des Kampfes von einem Screen zum anderen wechseln und Energie tanken, aber bleibt bei der Taktik: Schild hoch - zurückschießen!

Ein letzter Feind ist hinter dieser Tür, dann könnt Ihr an der Haltestelle mit "A" ein Taxi rufen. Es bringt Euch zum Nachtklub.



Nehmt Anlauf und springt zwischen diesen hohen Plattformen. Zerschießt die Glastür oben. So kommt Ihr in den geschlossenen Klub.

Wenn die Antenne dieses Sicherheitsroboters ausgefahren ist, zerschießt Ihr sie. Verschwindet, bevor der Blechkumpel explodiert. Drückt dann diesen Schalter, um den Strahl unten abzuschalten.

Der Schlüssel, den Ihr ganz links gefunden habt, öffnet die Tür (oben). Wenn Ihr in den Geheimgang (unten) kommt, springt auf die kleine Lampenplattform und berührt den Schalter. Die Wand bewegt sich, und ein Lift erscheint.

FLASHBACK



Level 4-1 (cont.)



Der Schalter öffnet die Tür direkt unter Euch. Sie führt zum zweiten Abschnitt.

Ihr könnt den Speicher- und Erfrischungspunkt erreichen, aber dazu müßt Ihr ganz rechts an der Kante der Falltüren sein und nach rechts springen, um durchzufallen.

Springt über die Bodenmine, und der Strahl erscheint links. Er bewegt sich immer weiter auf Euch zu.

Benutzt den Schlüssel von unten, damit Conrad in den letzten Abschnitt dieses Levels kann.

Wenn Ihr an diese Stelle kommt, fliegt ein Partikelstrahl von links auf Euch zu. Zerschießt den Elektroball im letzten Raum, um die Tür zu öffnen und rollt in den Luftschacht 'runter.

Wenn Ihr hierher kommt, tauchen zwei Silberbälle auf und schießen. Zerstört sie und den Multiform-Wächter, um den Schlüssel zu bekommen.

Laßt Euch hier fallen und berührt den Sensor in der Ecke. Er schaltet den Strahl aus.

Klettert hier hoch und zerschießt den Elektroball. Drückt den Schalter, um die Tür rechts zu öffnen und den Schlüssel zu holen.

Dies ist der Empfänger. Wenn Ihr dieses Gerät in tiefe Löcher, über Abgründe oder sogar durch Strahlen werft, könnt Ihr teleportieren, wo immer er mit der Teleportkontrolle landet.

Hier liegt der Schlüssel für die Tür ganz rechts. Den Partikelstrahl könnt Ihr auch gleich ausschalten.



Dies ist die Teleportkontrolle. Ihr aktiviert sie, um Euch dorthin zu beamen, wo der Empfänger steht. So kommt Ihr sicher in tiefe Abgründe hinab und durch Energiebarrieren.

Ihr beginnt diesen Level ohne Gewehr, und ein Wächter feuert auf Euch. Schützt Euch mit dem Kraftfeld und lauft an diese Stelle, wo das Gewehr liegt. Erledigt dann den feigen Mörder.

Fahrt in diesem Lift hoch und berührt den Sensor, der die Tür unten aktiviert.



Sobald Ihr auf das Kontrollgehirn ganz links gefeuert habt, öffnet sich die Tür. Ihr könnt nun im Lift zum zweiten Herzen des Planeten und dann zum Endgegner herunterfahren.

Level 4-2

Nachdem Ihr den teuflischen Plan der Aliens erkannt habt, die Menschheit zu vernichten, werdet Ihr eingesperrt. Einer Eurer Wächter hat aber beschlossen, Euch höchstpersönlich zu erschießen - und Ihr habt Euer Gewehr nicht mehr! Dank dem Schutzschild überlebt Ihr aber.

Dieser Raum ist problematisch. Ein Energiestrahl jagt oben durch (laßt Euch in die Löcher fallen), und in der letzten Grube lauert ein Elektroball. Im letzten Raum ist der Teleporter zur Welt der Aliens.

Erschießt das Alien hier, um die Tür zu öffnen und lauft den Korridor rechts 'runter. Lauft dann nach links zum Alienteleporter.



PAßWORT

Level 1	–	PIXEL
Level 2	–	BETSY
Level 3	–	STUDIO
Level 4	–	TOHO
Level 5	–	AKANE
Level 6	–	INCBIN
Final	–	CYGNUS



Um dieses Herz zu töten, müßt Ihr erst die zwei Wachen erschießen, dann links hochklettern. Schießt auf das Herz, laßt Euch fallen, schießt wieder auf die Wachen und klettert rechts hoch. Schießt von dieser Seite auf das Herz. Das Ganze müßt Ihr dreimal machen.

Diese Maschine bewegt sich nur hin und her und wirft Bomben auf Euch ab. Rennt nach rechts, wenn der Lift hochfährt und laßt Euch fallen, um die Killermaschine zu meiden.

Nehmt die explodierende Maus, und ein Wächter erscheint links. Laßt Euch fallen und schießt viermal auf den Wächter, um den Schlüssel von ihm zu bekommen.

Diese Türen öffnen sich nur, wenn Ihr das Herz (oben) erledigt habt. Die linke Tür schließt sich, nachdem Ihr das Herz einmal getroffen habt.

Zwei Wächter greifen gleichzeitig an! Rollt ganz nach links und schießt auf jede Wache, die aufrecht steht. Rollt weiter nach rechts und links und schießt, bis beide erledigt sind.

Legt die Bombe hier ab und drückt den Schalter, damit sie zum Kern des Planeten fällt. Jetzt erzittert der Boden, und Ihr habt noch eine Minute, um zum Hangar zu kommen und zu flüchten, bevor der Planet explodiert.

Level 5-2





In Eurem Versteck im Luftschacht hø Ihr, wie sich die Aliens über die Zerstörung der Erde unterhalten. Leider werdet Ihr entdeckt! Ihr müßt Euch befreien und zum Planeten der Aliens gelangen.



Die Aliens sind unglaublich! Sie können jede Gestalt annehmen und auf jeder Oberfläche kleben. Das Einzige, was sie aufhält, sind Gewehrkugeln!



Macht einen gestreckten Sprung oder benutzt den Teleporter, um an den tödlichen Strahlen vorbeizukommen. Achtet bei den Lücken auf die Maus oben.

Um diese Wächter zu besiegen, rollt hin und her, bis sie aufhören und sich aufrecht hinstellen. Feuert jetzt zweimal auf sie, bis sie hinfallen, wartet darauf, daß sie herankommen und rollt zur Seite. Wiederholt das, um die Wachen zu zerstören. Sie nehmen vier oder fünf Treffer.

Der Schalter öffnet die linke Tür, aber Ihr müßt erst die Wache auf der Plattform über Euch erschießen. Wenn Ihr das nicht tut, folgt die /ache Euch überall hin!

Klettert hoch, laßt Euch vom Laser treffen und werft den Empfänger nach links. Beamt Euch am Geschütz vorbei.

Level 5-1

Hier findet Ihr das Tagebuch des gefangenen Wissenschaftlers. Es erklärt Euch, wie Ihr den Planeten mit der Bombe zerstören könnt, die er Euch gerade gegeben hat.

Der Sensor unten öffnet die Tür unten. Achtet auf den Wächter, der flieht. Beamt Euch am Laser oben vorbei (s.o.) und geht zum Schalter, der von einem Wächter links bewacht wird. Füllt Eure Energie an der Säule auf und drückt den Schalter, um die Tür rechts oben zu öffnen.

Berührt den oberen Schalter, um den Boden zu öffnen, schießt die Tür unten auf und erledigt schnell den Wächter.

Hebt den Stein in dieser Ecke auf und rollt unter die grüne Maschine links. Duckt Euch und drückt runter und "B", um den Stein auf den Bodensensor zu werfen, der die Tür offenhält. Benutzt den Teleporter, um am Strahl vorbeizukommen.

Ist die Tür offen, lauert hier ein Wächter. Nehmt Anlauf und springt aus dem Screen, um ihm zu entgehen.

Wenn Ihr die Tür geöffnt habt und der Wissenschaftler angescbssen wurde, gibt er Eich die Bombe.

Um von hier aus nach unten zu kommen, stellt Ihr Euch in die linke Ecke und dreht Euch nach rechts. Werft den Teleporter in die Tiefe und beamt Euch runter.



Tötet die Wache (benutzt den Schild, um seine Kugeln abzulenken) und stellt Euch rechts hin (wie im Bild). Erschießt das Gehirn, wenn es sich zeigt. Duckt Euch unter dem Laser.

Verft den Empfänger hier inunter und beamt Euch auf iese Plattform.

Benutzt den Schlüssel vo unten für diese Tür. Wenn Ihr durhgeht, erhaltet Ihr ein Paßwort und könt hier neu beginnen.

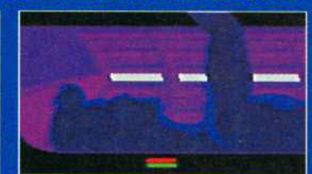
Diese Tür öffnet sich, sobald Ihr die Bombe in den Kern des Planeten werft. Lauft zum Hanger, bevor die Zeit um ist, und drückt "hoch", wenn Ihr neben der Landesäule steht.

Der letzte Alienabschnitt ist natürlich der härteste! Überall treiben sich die Alienwachen herum, und alle Gänge im Biotech-Look sehen sich ähnlich! Im ersten Teil müßt Ihr so tief wie möglich nach unten vordringen und einen Weg finden, die Biester zu vernichten. Zum Glück gibt es einen menschlichen Wissenschaftler, der eine Bombe entwickelt hat...

ICH BIN VIEL ZU MÜDE FÜR DEN REST...







In dem Moment, in dem Conrad "Planetenkiller" Hart ins Raumschiff hechtet, beginnt der Alienplanet, sich aufzulösen. Wie üblich, entwischt Ihr im letzten Moment, habt aber keine Ahnung, wo im Weltall Ihr seid. Wie einst Ripley, legt Ihr Euch ins Gefrierfach und wartet ab, wer Euch in Empfang nimmt.

Es ist wichtig, absolut überall nach den oft gut versteckten Gegenständen zu suchen. An dieser Stelle sind eine Rauchbombe und 10 Batarangs verborgen.

Level 1-1

Achtet auf Feuerbälle, die Euch auf den Kopf fallen. Sie erscheinen immer in Dreiergruppen. Zählt und legt los!

Haltet Euch hier in sicherer Entfernung von den fallschirmspringenden Drachen, die explodieren und großen Schaden verursachen, wenn Ihr ihnen zu nahe kommt.

Superhelden sind etwas Besonderes und Batman ist ganz bestimmt ein besonderer Typ! Er ist wieder mal auf dem Mega Drive gelandet und bestätigt seinen Ruf als der härteste Mann in Gotham City. Dieses Spiel hat es in sich: Ihr als Batman werdet jede Menge Geschick benötigen, um Eure Mission mit Erfolg zu krönen. Also, los geht's...

Diese Catwoman ist wirklich schnell! Benutzt aber, wenn möglich, nicht Eure besten Waffen gegen sie, die werden noch woanders gebraucht! Am besten stellt Ihr Euch nach ganz oben rechts, laßt sie an Euch herankommen und haut sie um. .. (Wie kann man nur, sie ist doch eine Lady...)

Hier gibt es 2 Gegenstände einzusammeln: Einen Batarang, der nur in Maßen benutzt werden sollte, und eine Rauchbombe für eine schnelle Flucht.

Seht zu, daß Ihr alle Gegenstände einsammelt, die hier herumliegen, Ihr werdet sie brauchen! Überseht die Männer nicht, die sich in den Tonnen verstecken, sie sind gerissen!

Noch mehr Gegenstände. Man könnte meinen, das sei beinahe zuviel des Guten, aber Ihr werdet später jeden einzelnen brauchen!

MEGA DRIVE

BATMAN RETURNS

SEGA ● DM 99,- ● PLATTFORMABENTEUER

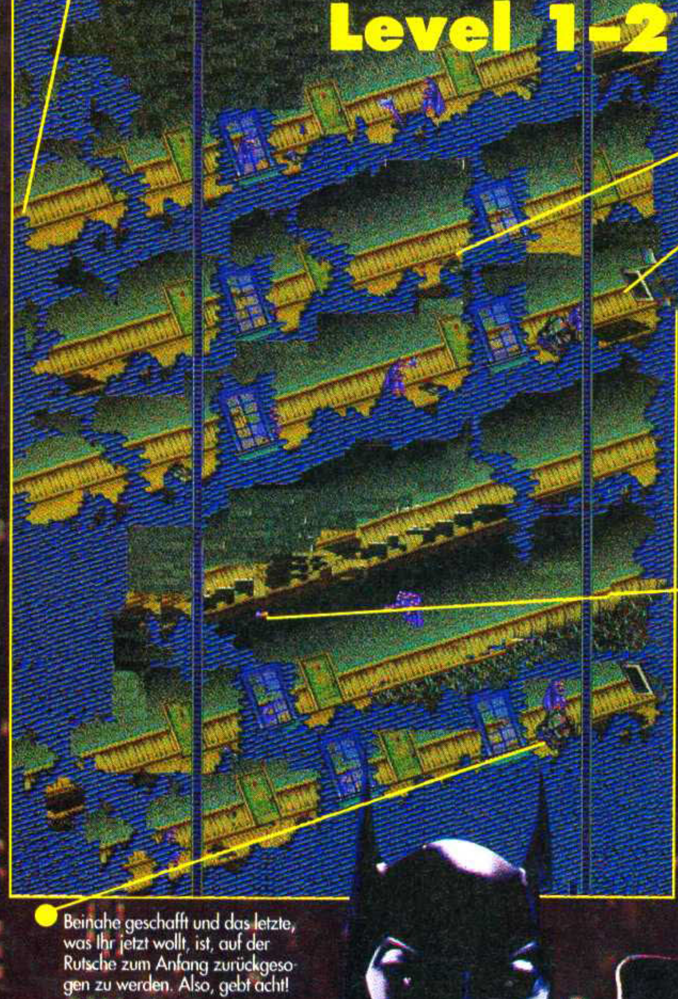
BATMAN RETURNS

Die Mega Drive-Version von Batman Returns spiegelt mit seinen dunkelen Film Noir-Grafiken wahrheitsgetreu die Atmosphäre des Films wider. Ihr als Batman tretet gegen den Pinguin und seine Bande an und kämpft gegen die reizende Catwoman in den Straßen und Lüften von Gotham City.

Die 5 Level sind lose auf der Handlung des Films aufgebaut, aber viele Szenen, wie z.B. die letzte Konfrontation mit dem Pinguin sind abgeändert worden, um sie der Plattform-Formel anzupassen.

Batman Returns wird sich zuerst einmal natürlich wegen des ganzen Werberummels gut verkaufen, aber hinter der Publicity steckt ein wirklich gutes Spiel mit einer überdurchschnittlichen Herausforderung.

Wenn Ihr Euch hier nicht vorseht, könnt Ihr eine Menge Leben verlieren. Dieser Abschnitt ist sehr verzweigt und voller fieser Hindernisse, die Eure Energie einschrumpfen lassen können. Achtet auf die Clowns, die mit Waffen auf Euch losgehen. Die Rutschen transportieren Euch zurück zum Anfang. Aufgepasst!



Wenn Ihr in diese Ecke springt, stoßt Ihr auf einen Gegenstand.

Diser Dampf wird Euch Pobleme bereiten, wenn Ihr de Sequenz nicht kennt. Er wd dreimal aufsteigen. Sprıgt nach dem dritten Mal!

Dis ist eine der Rutschen. Ver ihnen zu nahe kommt, wird eingesogen und zum Anfang des Levels transportiert.

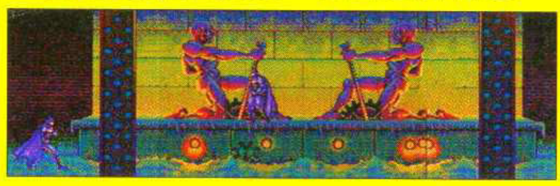
Nachdem Ihr die Kobolde losgeworden seid, springt auf diese Plattform, um den Pinguin zu treffen. Laßt Euch nicht zuviel Zeit, sonst bricht die Plattform unter Euch zusammen!

Eine sehr schwierige Stelle. Um sie zu meistern, müßt Ihr schnell schwingen können. Wenn Ihr es schafft, könnt Ihr viele Gegenstände einsammeln. Seht Euch vor: Der Boden ist voller Stacheln!

Es ist gar nicht so einfach, hier hinaufzuklettern. Diese fiesen Kobolde sind überall und auf den Plattformen steht es sich nicht sehr sicher. Bereitet Euch aufs Schwingen vor!

Beinahe geschafft und das letzte, was Ihr jetzt wollt, ist, auf der Rutsche zum Anfang zurückgesogen zu werden. Also, gebt acht!

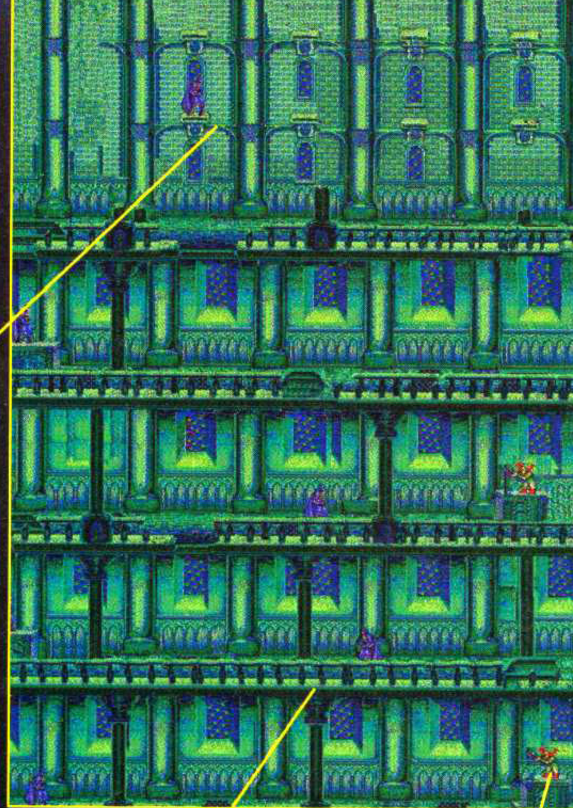
Starke Kerle



Diese Beschreibung ist berechtigt! Sie sind nicht nur riesig, sondern auch problematisch. Hoffentlich seid Ihr mit Euren Batarangs sparsam umgegangen, denn jetzt sind sie von Nöten! Mit 8 Batarangs kann einer nach dem anderen fertiggemacht werden! Eine andere Möglichkeit wäre, die Batarangs zu benutzen, während Ihr auf den Knien Eurer Gegner steht, aber das ist sehr schwierig!

Dieser unheimliche Level kann ziemlich frustrierend sein: Der Boden ist voller Löcher und man wird andauernd attackiert. Sehr schwierig für Neueinsteiger ins Spiel...





Hier weicht Euch der Boden unter den Füssen weg, vergeßt nicht, zu springen. Ihr werdet angegriffen, sobald Ihr landet. Steht Eure(n) Mann/Frau und haut sie zusammen!

Dieser merkwürdige Clown ist mit hitzebeständigen Kugeln ausgestattet. Werdet ihn los, indem Ihr die Fledermäuse oder die Batarangs benutzt.









Bereitet Euch auf die höllischen Motorräder vor. Hier sind die Batarangs die wirksamste Verteidigung.

In diesem Level werdet Ihr von Motorradrockern mit Machinengewehren gejagt. Es ist Euch wahrscheinlich inzwischen aufgegangen, daß dieses Spiel kein reines Zuckerschlecken ist! Jetzt geht's aber erst richtig los!



Sammelt hier ein Super-Batarang und eine Rauchbombe ein.

Hier ist eine wirklich gute Gelegenheit, seine Energie zu verlieren. Ihr werdet von allen Seiten angegriffen und müßt wirklich flott zur Kontrolle greifen, sonst heißt es: Auf Wiedersehen...

Wenn Ihr nicht schnell Eure Verteidigung organisiert, ist es auch schon um Euch geschehen! Benutzt den Batarang, sobald Ihr landet, um mit dem schrumpfenden Mann fertigzuwerden.

Glücklicherweise hat Batman Köpfchen (und Fäustchen). Wenn er keine Batarangs oder Rauchbomben übrig hat, benutzt er eben seine Fäuste!

Level 3-1

Springt nicht auf die Mauer, bevor Ihr den Gegenstand eingesammelt habt. Ihr wißt, wie wichtig es ist, also greift ihn Euch!

Man kann gar nicht oft genug vor diesem Riesenloch gewarnt werden, also aufgepasst!

Dieser Hofnarr gibt ein paar Probleme auf! Benutzt Euren Super-Batarang, um ihn loszuwerden.

Hier gibt es zwei reizende Objekte einzusammeln. Am sichersten wäre es, sich auf den vorstehenden Ast zu schwingen, sie zu greifen und wieder in Sicherheit zurückzuschwingen!

Dieser Bursche kommt aus dem Spiegel und schmeißt Bomben auf Euch. Weicht den Bomben aus, indem Ihr rückwärts geht, dann benutzt Euren Batarang!

Level 3-2

Wetten, daß Ihr Euch auf einen lustigen Zirkus gefreut habt, wo Ihr vielleicht einen Goldfisch gewinnt, wenn Ihr Glück habt. Leider ist dies aber ein fieser Zirkus, wo man Euch nur zu gerne verdrischt. Glücklicherweise ist Batman aber ein harter Bursche, der leicht mit diesen Wichten fertig wird.

Achtet darauf, daß Eure Sensoren gut funktionieren, um den Pinguin im Auge zu behalten. Wenn Ihr Euch nicht schnell genug duckt, gibt's ein böses Erwachen.

Hier findet Ihr sehr notwendige Gegenstände, aber seht Euch vor...

Vergeßt nicht, Euch zu ducken, Ihr braucht Eure Energie!

Dies erinnert an Indiana Jones, ups, falsches Spiel... Hier erwarten Euch viele unangenehme Überraschungen. Fallt nicht zwischen die Wagons, sonst verliert Ihr ein Leben.

Bei diesen Sprungfedern geht es vor allem um Zeitplanung. Wenn Ihr der ersten zu nahe kommt, schnellt sie hoch. Springt 'rüber und wiederholt das Ganze!

Springt in die Lücke, wenn Ihr Eure Energie behalten wollt!

Level 3-4

Sammelt hier alle Gegenstände ein: Dieses Muskelpaket muß unter allen Umständen mit Hilfe von möglichst vielen Waffen besiegt werden!

Reaktionsschnelle ist gegen die Ledertypen gefragt, sonst geht's zurück zum Anfang!

Es ist schwierig, hier die richtige Methode zu finden, um diesen Kerl zu schlagen. Er wirft Euch alles mögliche an den Kopf und Ihr könnt nur schwer ausweichen. Am besten rennt Ihr nach rechts und klettert aufwärts. Versucht es mit allen möglichen Waffen und wenn er mit einem Gegenstand schmeißt, laßt Euch 'runterfallen, rennt nach links und wiederholt das Ganze.

Diese Stufe erinnert an ein Riesenkaufhaus. Durchforscht den Level gründlich. Ihr werdet reichlich belohnt!



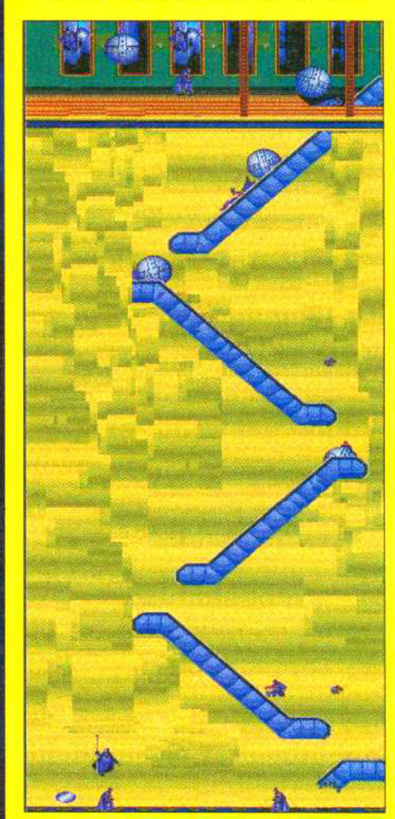
Schon wieder verursacht Euch diese Katzenkreatur Schwierigkeiten. Verschwendet Eure Waffen nicht an sie, sondern stellt Euch in die linke Ecke und haut sie zu Boden, sobald sie Euch angreifen will.

Durchforscht hier jeden Winkel nach Gegenständen, es wird sich lohnen. Es ist nicht gerade einfach, an sie heranzukommen, doch was anderes könnte man ja auch gar nicht erwarten.

Ein Gegenstand liegt in der oberen linken Ecke. Weitere Hindernisse: Ein rollschuhlaufender Mann mit Knüppel und eine messerwerfende Frau!

Es ist gar nicht so einfach, auf dem Fahrstuhl hinaufzukommen, denn man wird von oben von einem bombenschmeißenden Mann angegriffen. Gegen ihn hilft nur ein Super-Batarang.

Wächter



Der Pinguin ist echt sauer, er hat sich als Verstärkung eine Kreissäge und eine große Eisenkugel mitgebracht. Rennt und springt ins Loch, sobald die Eisenkugel sich bewegt. Ihr kommt am schnellsten vom Lift 'runter, indem Ihr springt!

Unten angekommen, springt über die Säge und schlagt den Pinguin.

Level 3-3

Diese Stufe könnte "Trapez des Todes" heißen: Ein Fehler und es ist um Euch geschehen. Schwingen und Springen ist hier gefragt und wenn Ihr keines von beiden könnt, kauft Euch 'nen Amiga! Überlaßt die schwierigen Sachen den PROS!

Hier sind zwei Gegenstände: Ich weiß, Ihr denkt, an die komme ich nicht 'ran ohne mir den Tod zu holen. Es ist aber möglich, ehrlich!

Haltet Euch nahe an den Vorhängen, dort seid Ihr am sichersten. Benutzt die Batarangs zu Eurer Verteidigung.

Wenn Ihr Euch zu lange auf diesen Netzen aufhaltet, reißen sie! Schnell auf die Plattformen!

Hier findet Ihr spezielle Super-Batarangs. Verschwendet sie nicht!

Batman scheint ziemlich erschöpft zu sein, er könnte wirklich eine Tasse Tee gebrauchen...

Benutzt Batarangs gegen diesen Kerl, wenn Ihr keine habt, haut ihn einfach um!





Eine schöne Geschichte: Der härteste Mann der Welt muß in den Abwässerkanälen kämpfen! Es sollte mir ja leid tun, aber wenn Batman beschäftigt ist, habe ich die Gelegenheit, Michelle Pfeiffer besser kennenzulernen...

Level 4-1

Seht zu, das Ihr schneller seid, als dieser Typ, ansonsten erwischt er Euch mit seinen Kugeln.

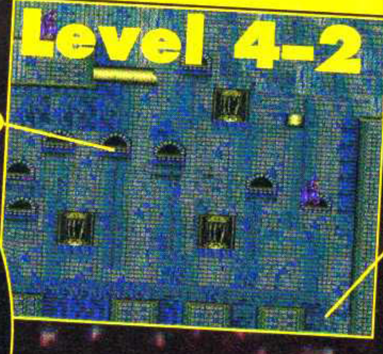
Stellt Euch auf das oberste Rohr, und wartet darauf, daß dieser Typ auf Euch feuert. Sobald das passiert, springt aufs nächstuntere Rohr und gebraucht Eure Batarangs, am besten die Super-Batarangs!

Das Problem hier unten ist, daß alles gleich aussieht und es furchtbar viele Bösewichter zu bekämpfen gibt.

Ich werde Euch nicht sagen, in welche Richtung Ihr gehen sollt. Gegenstände sind überall verstreut... Also gut, geht von hier nach links und sammelt einen Schwarm Fledermäuse ein.

Ein kurzer Abschnitt, der Euch wieder zu Atem kommen läßt. Hoffentlich habt Ihr inzwischen Euer Schwingen perfektioniert, so daß Ihr ohne Schwierigkeiten auf die oberste Plattform steigen könnt!

Level 4-2



Schwingt hier einfach von einem Vorsprung zum nächsten und springt dann aufs Gitter.

Falls Ihr hier 'runterfallt, findet Ihr grünen Schleim und ein Gewehr. Ach, hättet Ihr nur das Schwingen mehr geübt!

Level 4-3

Dieser Level ist wirklich verwirrend: Es sieht zunächst so aus, als ob es nur darum ginge, Gegenstände einzusammeln: Hier könnt Ihr Eure Flugkünste ausprobieren, benutze sie, um Batman zu kontrollieren und um alle erreichbaren Gegenstände einzusammeln.

Noch ein Super-Batarang...

Hier müßt Ihr landen, nachdem Ihr alle Gegenstände eingesammelt habt.

Ein Schwarm Fledermäuse. Greift sie Euch unter allen Umständen!

Von hier aus, kann man sich leicht schwingen, um ein Extra-Leben zu ergattern, das sich rechts oben befindet.

Immer diese stinkenden Abwässerkanäle...Batman wird später ein Bad dringend nötig haben! Viele böse Buben wollen Euch ans Leder. Denkt daran, daß dieser Level sehr glatt ist und Ihr schwingen müßt!

Level 4-4

Dieser bewaffnete Kerl bewacht ein paar Rauchbomben. Pirscht Euch geduckt heran und benutzt Euren Batarang!

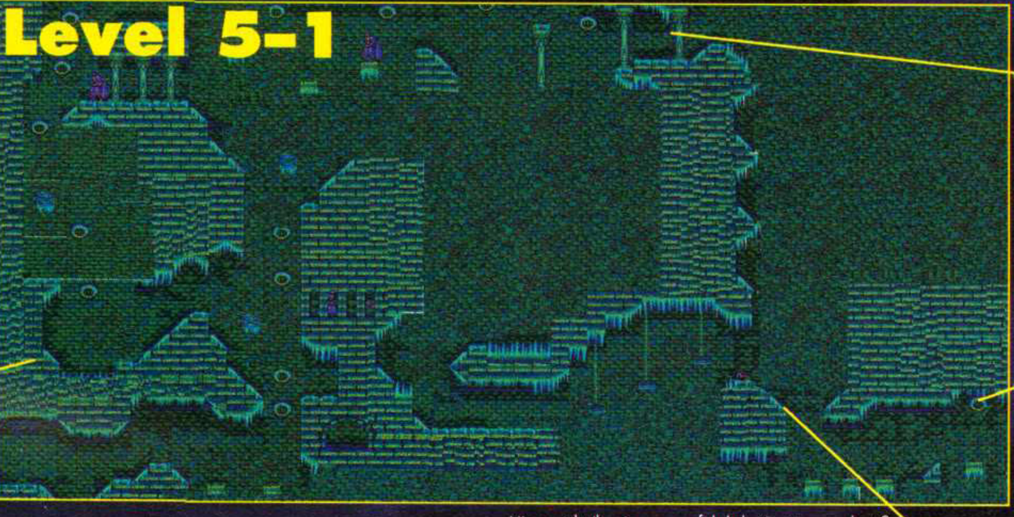
Euer Schwingen muß nun wirklich gut sein, um den Vorsprung auf der rechten Seite und damit den Ausgang zu erreichen!

Ihr müßt diese Rohre besteigen, um den Gegenstand dort oben zu erreichen.

Hier kommt der höllische Hofnarr wieder ins Spiel. Mit seinem hitzebeständigen Gewehr ist er kein leichter Gegner, aber inzwischen solltet Ihr wissen, was zu tun ist...

Ich bin zwar noch nie in Island gewesen, aber so stelle ich mir einen isländischen Kerker vor: Versucht, den vielen Spitzen durch vorsichtiges Auftreten auszuweichen und benutzt die Seile, um über gefährliche Stellen zu schwingen!

Level 5-1



Bungee-Springen gefällig? Ihr werdet zwar garantiert Euer Leben verlieren, aber es macht Spaß, zumindest eine Weile lang!

Schwingt Euch mit dieser Schaukel in Sicherheit. Gebraucht Euren Greifhaken mit sicherer Hand, sonst landet Ihr im eisigen Wasser.

Schlagt gegen die Wand und findet zwei Gegenstände.

Hier verübt Ihr ein paar gefährliche Sprünge und müßt mit einem Messerwerfer fertigwerden! Sobald Ihr auf dem ersten Block landet, duckt Euch und gebraucht den Batarang.

Hier müßt Ihr durch, es gibt kein Zurück! Springt über die Eisplatten, um die große Ente zu erreichen. Ratet mal, wer auf der Ente sitzt, etwa der Pinguin? Das hört sich ja an wie ein Witz! Paßt auf, das Eis ist sehr glatt!

Der Hofnarr ist wieder da und dieses Mal hat er eine noch kraftvollere Waffe! Duckt Euch und feuert zwei Batarangs auf ihn, dann verschwindet er!

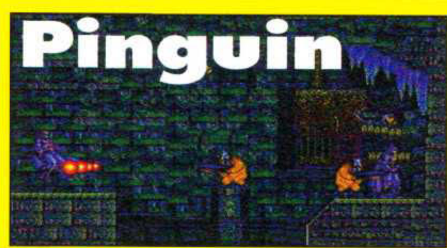
Achtet hier auf die Killer-Vögel! Duckt Euch und verteidigt Euch so gut es geht

Level 5-2

Benutzt Euren Spezial-Waffengürtel und feuert zwei Super-Batarangs. Das beraubt den Pinguin um die Hälfte seiner Energie.



Pinguin



Der Endgegner. Sobald der Pinguin erscheint, benutzt sofort Eure Batarangs oder Super-Batarangs gegen ihn! Wenn er zurückfeuert, springt über den ersten grauen Laser und wartet. Nach 2 Sekunden feuert der Pinguin mit einem roten Laser. Springt drüber: Dann, wenn seine Energie leer ist, geht nach rechts und zerstört den Elektrokasten. Wenn er explodiert, könnt Ihr den Pinguin sterben sehen und habt das Spiel beendet!

Das letzte Hindernis vor der großen Konfrontation mit dem Pinguin: Ich wette, Ihr seid ganz schön mit den Nerven 'runter, was? Das zeigt aber nur, was für ein gutes Spiel Batman Returns ist! Bleibt ganz cool und Ihr steckt diesen Fischfresser locker in die Tasche!

5-3



Hier geht's lang! Vergeßt nicht, wenn Ihr von einer Plattform fallt, müßt Ihr wieder von vorne anfangen!

Springt sehr schnell, das ist Eure einzige Chance!

Von dieser Plattform geht noch eine hölzerne Plattform aus. Benutzt Euren Greifhaken, um sie zu besteigen!

Gegenstände

Ein kurzer Überblick über alle Gegenstände, die im Spiel vorkommen: Einige sind nützlicher als andere. Haltet die Augen offen!



Genau das braucht Ihr: Ein Extra-Leben! Meistens befinden diese sich an den gefährlichsten Stellen.



Pulsierendes Herz: Die Herzen laden Eure Energie wieder auf und sind zumeist in der Nähe der Gegner zu finden.



Rauchbombe. Von ihnen gibt's eine Menge! Sie benebeln die Sicht der Gegner und bewähren sich in weniger gefährlichen Situationen.



Super-Batarangs: sie sind die nützlichsten Gegenstände im Spiel: Sie machen die Feinde ausfindig und zerstören deren Energie.



Normale Batarangs: Auch sie sind sehr nützlich; entwaffnet Eure Feinde mit ihnen.



Schwarm Fledermäuse: Batmans Kumpel nehmen es mit jedem Bösewicht auf!



Wenn die Bösewichter hier einen elektrischen Schlag erwischen, ist es auch schon um sie geschehen! Geht sparsam mit ihnen um, sie kommen relativ selten vor.

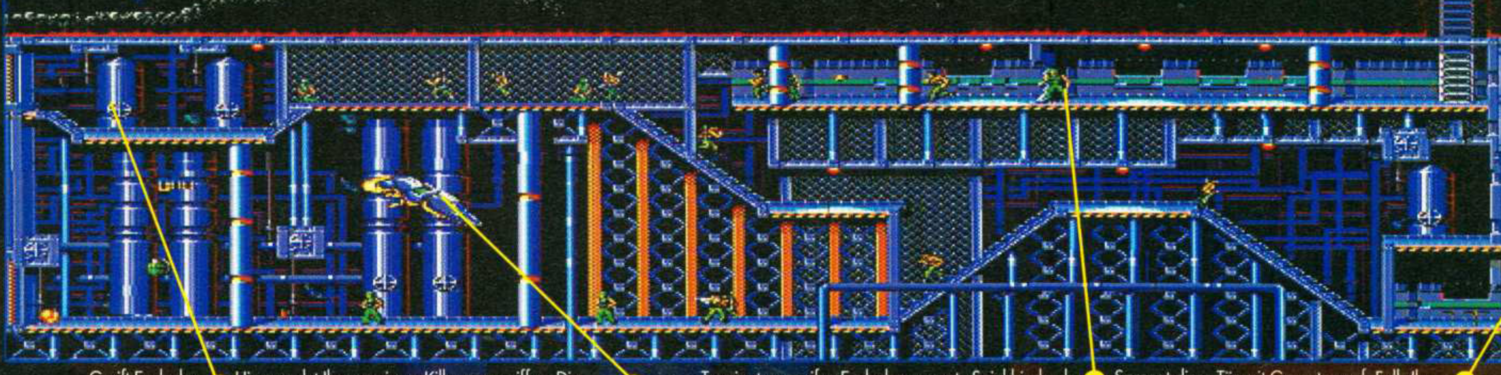
Auf einen Blick:

NAME: Batman Returns
SPIELDAUER: 2 Tage
HÖCHSTE PUNKTEZAHL: 570,000
LEVELANZAHL: 5
HERAUSFORDERUNG: mittel/schwer

Los Angeles im Jahr 2019. Ein Atomkrieg hat die Stadt zerstört und Skynet ist dabei, mit Hilfe von Terminators die Menschheit auszulöschen. Vor diesem Hintergrund beginnt Ihr als Kyle Reese eine Reise durch die Zeit.

Die Killer zielen mit Bomben, die an Fallschirmen befestigt sind, auf Euch, um Euch zu zerstören.

Level 1-1



Greift Euch das Maschinengewehr, um extra Kraft zu bekommen..

Hier werdet Ihr von einem Killer angegriffen. Die Maschine bewacht einige Granaten, die zum Aufbrechen der Türen ganz rechts zu benutzen sind.

Terminators greifen Euch das gesamte Spiel hindurch an. Duckt Euch entweder oder springt über die Plasmaschüsse. Schießt auf sie und zerstört sie.

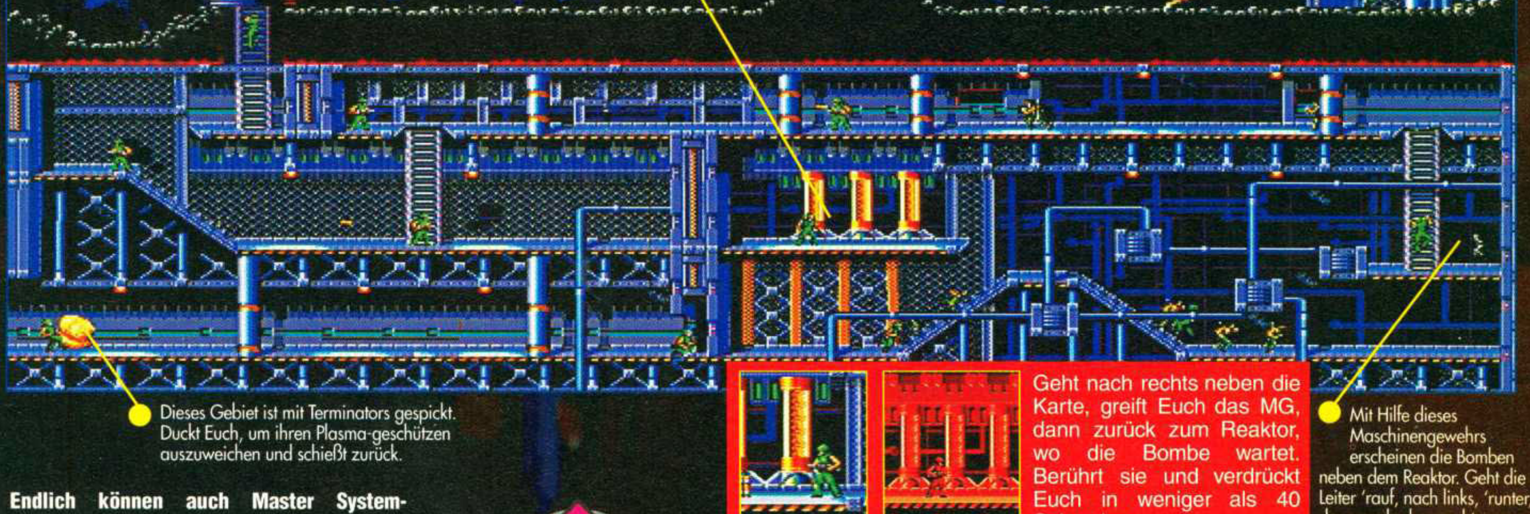
Sprengt diese Tür mit Granaten auf. Falls Ihr das MG aufgehoben habt, holt Euch mehr Bomben von links oben von der Karte (Bild.)

In diesem Abschnitt befindet sich der Reaktor. Er muß zerstört werden, damit Ihr die Zeitmaschine erreichen und ins Los Angeles von 1984 gelangen könnt. Folgt unseren Hinweisen genau!

Man braucht diesen Reaktor, um den Laser-Turm oben auf der Zeitmaschine außer Gefecht setzten zu können. Berührt die Bombe hier (siehe roten Kasten), dann in unter 40 Sekunden zur Zeitmaschine gewetzt - oder Ihr gebt den Löffel ab!

Die Zeitmaschine. Ihr könnt es gerade schaffen, wenn Ihr volle Energie habt und mit dem Rücken zu den Lasern steht, aber am besten zerstört Ihr den Reaktor, bevor Ihr die Reise durch die Zeit beginnt.

Level 1-2



Dieses Gebiet ist mit Terminators gespickt. Duckt Euch, um ihren Plasma-geschützen auszuweichen und schießt zurück.

Geht nach rechts neben die Karte, greift Euch das MG, dann zurück zum Reaktor, wo die Bombe wartet. Berührt sie und verdrückt Euch in weniger als 40 Sekunden.

Mit Hilfe dieses Maschinengewehrs erscheinen die Bomben neben dem Reaktor. Geht die Leiter 'rauf, nach links, 'runter, dann nach oben rechts zum Ausgang.

MASTER SYSTEM

VIRGIN ● DM 99.95 ● Plattformspiel

THE TERMINATOR

Endlich können auch Master System-Besitzer mit Uzis fuchteln, verblüfft um sich blicken und wohlbekannte Ausrufe wie "I'll be back" und "I've come for Sarah Connor" von sich geben. Terminator ist eine direkte Umsetzung des MD-Plattformspiels, doch Probe Software hat es geschafft, den Schwierigkeitslevel noch schwieriger zu machen. Ihr müßt Euch in einen äußerst reaktionsschnellen Kyle Reese verwandeln, um auch nur den harmlosesten Feind überlisten zu können. In grafischer Hinsicht ist die MS-Version hervorragend, wenn auch immer noch lediglich die 4 Level zu bewältigen sind...

Der erste Abschnitts des zweiten Levels ist sehr kurz, aber wegen der vielen Gauner und Polizisten mit Feuerbomben auch sehr gefährlich. Hier müßt Euch langsam voranarbeiten und alles, was sich bewegt, in die Luft jagen, um zum Club zu gelangen.



Hier werdet Ihr ununterbrochen von Polizisten und Bösewichtern angegriffen. Schießt 1 Mal auf die Bösewichter, um sie zu töten, 2 bis 3 Mal auf die Polizisten aus gebückter Stellung.

Wenn Ihr versucht, wieder auf eine dieser Plattformen zu gelangen, werdet Ihr sofort wieder zurückgestoßen und Ihr verliert obendrein Energie.

Polizisten bewachen die Dächer und pusten Euch weg, sobald sie Euch sehen. Schießt auf sie und springt 'rüber. Wenn Ihr springt, seid Ihr sehr nahe am Abgrund. Passt auf!

Blast hier den Polizisten und die beiden Gauner in die Luft, steigt dann auf der Leiter in den zweiten Teil dieses Levels.

Level 2-2

Euer Ziel in diesem Abschnitt ist es, die Tech Noir Bar (die praktischerweise an jeder Ecke angekündigt wird) ganz rechts zu erreichen. Ihr müßt von einigen Gebäuden springen, um den Polizisten und ihren Hubschraubern zu entkommen. Die Gauner treiben sich überall herum; schießt auf alles, Ihr habt ja einen unendlichen Vorrat an Munition.

Gauner und Polizisten attackieren Euch auf der Straße, duckt Euch und schießt auf sie, sobald sie am Rande des Screens auftauchen.

Hier seid Ihr auch schon am Ausgang des Levels. So schwer war's doch gar nicht, oder?

Tech Noir

Jemand hat sich offenbar einen leichten Tag gemacht, als er das Tech Noir Nachtclub-Level kreierte, denn er ist unglaublich kurz und einfach. Ihr braucht nur Sarah zu treffen und mit dem Gewehr auf den Terminator zu schießen.

Stellt Euch auf die erste Stufe und feuert ununterbrochen auf den Terminator, bis er vom Screen verschwindet. Bewegt Euch weiter nach rechts.

Es sieht so aus, als ob Ihr den Terminator getroffen habt: Teile fallen von ihm ab, weiter so! Sobald Ihr diesen Abschnitt erreicht habt, geht es automatisch zum Polizeirevier.

Nach dem sie das Tech Noir dem Erdboden gleichgemacht haben, entkommen Kyle und Sarah dem Terminator in einer Autojagd und werden zum Polizeirevier geleitet. Leider kann unser Terminator das Telefonbuch lesen und bläst bald alles weg, was sich ihm in den Weg stellt.

Polizeihubschrauber auf dem Dach (an die kann ich mich gar nicht erinnern) versuchen, Euch mit Kugeln zu durchlöchern. Rennt weiter und "überspringt" alle Raketen, die auf Euch zukommen.

Schießt weiter auf den Terminator, springt dann über ihn zu Sarah.



Hier erscheint der Termimator und schießt auf alles und alle. Feuert weiter auf ihn und springt dann in Sicherheit.

Steigt auf die Leiter und dann in die untere rechte Ecke, wo Ihr den zweiten Abschnitt des dritten Levels betretet. Ihr müßt hier durch und aufs Dach, um Sarah zu treffen.

Wieder werdet Ihr in der Polizeistation von Polizisten und Gaunern attackiert, killt sie auf die übliche Art.



DAS SPIEL

NAME: The Terminator
SPIELDAUER: 1 Tag
HÖCHSTER PUNKTESTSTAND: 85,550
ANZAHL DER LEVEL: 4

Der zweite Abschnitt der Polizeistation erstreckt sich von der Tür links auf der ersten Karte. Kyle muß sich an Gaunern und Polizisten vorbeikämpfen, um aufs Dach zu gelangen und dann an den Hubschraubern vorbei zur anderen Seite rennen, wo Sarah auf ihn wartet.

Der Terminator wird Euch hier angreifen, als Ihr versucht, die Treppe zum Dach zu erklimmen. Bedient Euch der üblichen Methode und schießt ununterbrochen auf ihn.

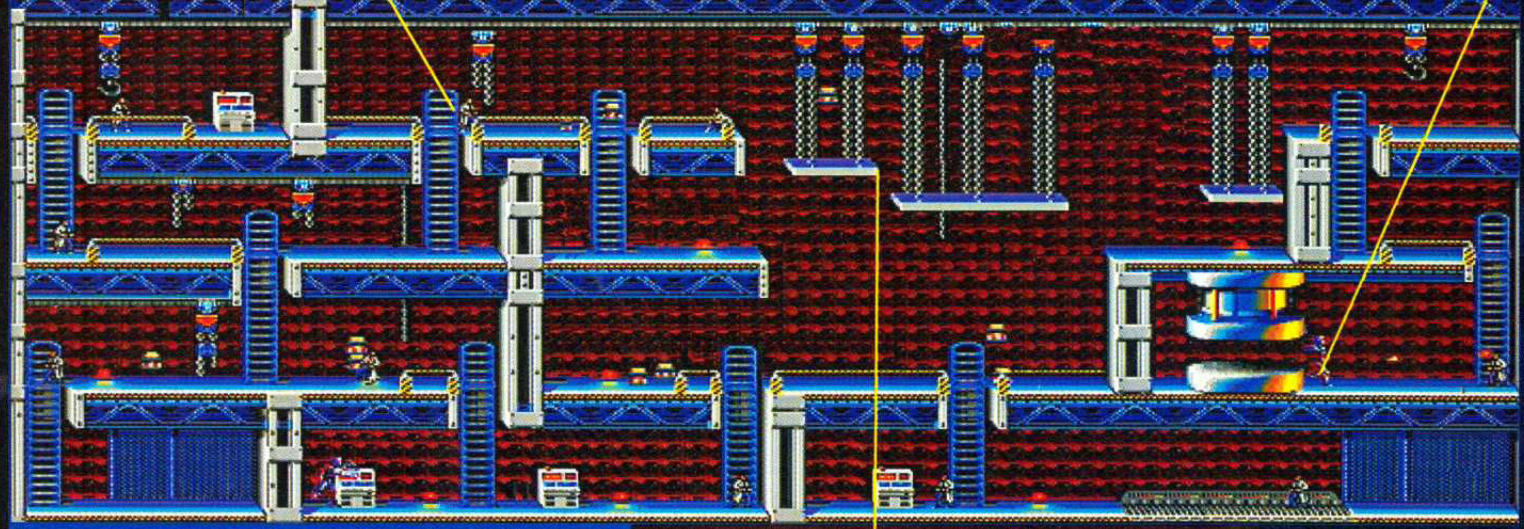
Rennt das Dach entlang nach rechts und Ihr befindet Euch wieder oben auf Karte 1. Jetzt könnt Ihr zurück ins Polizeirevier zu Sarah.



Ihr benötigt zwei Schüsse, um die Polizisten im Polizeirevier zu erledigen, für die Gauner (was machen die eigentlich hier?) genügt je einer.

Während Eures Kampfes in der Fabrik werdet Ihr von vielen Sicherheitsrobotern angegriffen. Wartet, bis sie sich am Boden entlang bewegen, hockt Euch dann hin und schießt viermal auf sie, damit sie explodieren. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr aber auch über sie springen.

Klettert von dieser Leiter und schießt weiterhin auf den Terminator, bis er in den Zerstampfer (hinten) fällt. Ihr müßt Euch möglicherweise etwas nach links bewegen, um ihn hineinzuhieven, aber wenn Ihr's geschafft habt, ist das Spiel beendet.



Im letzten Level versucht Ihr zum letzten Mal, den Terminator davon abzuhalten, Sarah Connor zu töten. Der Terminator, inzwischen nur noch ein Skelett, treibt sich in den Fluren herum, auf der Suche nach Euch! Ihr müßt seine Angriffe abwehren, bevor Ihr ihn zum Zerstampfer führen könnt, wo er endlich sein verdientes Ende findet.

Wenn Ihr von einer dieser Plattformen fallt, müßt Ihr wieder ganz nach unten und dann, für einen zweiten Versuch, die Leitern zur Linken hoch.





ØØCC1664
Unendlich Energie.



Der Terminator! Dieser Bursche ist ein echter Killer, wenn er Euch erst in seiner Gewalt hat ist Euer einziges Leben keinen Pfiffering mehr wert...
Richtig, Ihr habt nur ein Leben zur Verfügung, wie geizig Programmierer doch sein können!? Knallt auf den Typen ab und er fliegt gegen die Wand.

pro Leserbriefe

HALLO SEGAPRO-TEAM!
1. Was ist ein WonderMega?
2. Was ist der Unterschied zwischen einem Action Replay Modul und einem Pro Action Replay Modul?
3. Kann man das Mega-CD2 auch ohne Mega Drive2 spielen
Anonym

__1.__ Vor vielen Monaten haben Sega und JVC sich zusammengetan, um den WonderMega zu entwickeln. Die Geschichte ist lang und kompliziert, aber beide Firmen wollten beinahe identische Maschinen an verschiedene Absatzmärkte verkaufen. Das WonderMega, das JVC (oder Victor) genannt wird, gibt's nur in Japan. Man könnte es wahrscheinlich als Import zu einem sehr viel höheren Preis erstehen. Das WonderMega ist ganz einfach Mega Drive und Mega-CD in einem. Das Design ist sehr attraktiv und viel eleganter als Segas beliebte Systeme. Das WonderMega hat neben der Standard-Ausführung des Mega Drive und Mega-CD Karaoke und MIDI-Einrichtungen. MIDI ist Standard Musikinstrument-Interface. Z. B. könntst Du ein MIDI-Keyboard an den WonderMega anschließen und mit Hilfe des korrekten Software und Sequenz die Noten auf dem MIDI spielen.

Bald wird es sogar eine zweite Generation von WonderMegas in Japan geben!

__2.__ Das Action Replay Modul ist das Originalgerät, das bei seinem Erscheinen sehr fortgeschritten war, inzwischen jedoch vom Pro Action Replay übertroffen worden ist. Der Hauptunterschied zwischen den beiden liegt darin, daß das Action Replay Modul nicht automatisch Codes ausfindig machen kann; man verläßt sich darauf, daß der Hersteller (oder Zeitschriften wie SegaPro) Euch mit den Codes versorgen. Das Pro Action Replay hingegen kann die Codes automatisch finden.

__3.__ Die Mega-CD 2 kann mit dem originalen Mega Drive benutzt werden, allerdings nicht allein. Man braucht das Mega Drive, um die Mega-CD 2 zu kontrollieren und die Mega-CD benötigt das MD für alles mögliche!

INTERESSE AN DER CD
Ich habe mich entschlossen, eine Mega-CD zu kaufen, jetzt möchte ich wissen:
1. Werden bei der europäischen CD dieselben Spiele wie bei der japanischen dabeisein?
2. Falls die CD in Europa nicht gut verkauft wird, wird dann die europäische Spieleproduktion eingestellt?
3. Welches Rollenspiel, Beat-'Em-Up, Action und Jump 'n Run würdet Ihr mir für die Mega-CD empfehlen?
4. Stellt Electronic Arts auch Spiele für die CD her?
Wenn ja, welche?
Daniel Pereira, Bauschlott

__1.__ Die Japaner verkaufen Geräte selten in einem Paket mit Spielen, da sie fürchten, dem Softwaremarkt zu schaden. Man hat sich noch nicht entgültig entschieden, welche Spiele hierzulande mit der CD2 zusammen angeboten werden, in Großbritannien können sich die Käufer über Sega-Klassiker wie Golden Axe, Columns, Super Monaco GP, Streets of Rage, Revenge of Shinobi, Sol Feace und Cobra Command freuen, hoffen wir, daß wir in Deutschland genauso verwöhnt werden!

__2.__ Sega hat vielzuviel Geld investiert, um die CD-Spieleproduktion so einfach einzustellen. Den Mega-CD-Spielen gehört ohne Zweifel die Zukunft, aber Sega kann natürlich nicht sicher sein, wie das neue Gerät in Europa ankommen wird. In Japan und den USA, sowie auch Großbritannien ist es ein großer Erfog und es gibt keinen Grund anzunehmen, daß es in Deutschland, Frankreich und anderen europäischen Ländern anders sein wird!

__3.__ Es gibt in Europa noch keine Rollenspiele für die CD (außer Sherlock Holmes), in Japan gibt es jedoch jede Menge. Rise of the Dragon sollte bald auch hier erscheinen und sehr gut sein. Das beste Beat-'Em-Up ist zweifelsohne Final Fight und eines der besten Arcade-Spiele ist unserer Meinung nach Batman Returns und das beste Plattformspiel: Wonderdog! (Gerüchten zufolge soll SuperSonic aber auch zum absoluten Knüller werden, es bleibt abzuwarten!)

__4.__ Ja, Electronic Arts arbeiten in der Tat an CD-Titeln. Es sieht so aus, als ob die Mehrzahl der zukünftigen Spiele Umsetzungen von 3DO-Spielen sein werden. Für Ende des Jahres ist die Veröffentlichung von Powermonger und Wing Commander 2 geplant. Fang' schon mal an, zu sparen!

ALT UND NEU
Ich habe gehört, daß Anfang September ein Mega Drive2 und eine Mega-CD2 erscheinen sollen.
1. Stimmt dies? Wenn ja, was ist dann der Unterschied zwischen diesen und den jeweils ersten Versionen?
2. Kann man auch die Module vom "alten" Mega Drive auf dem "neuen" spielen?
3. Sollte man den "alten" Mega Drive verkaufen, um den "neuen" zu kaufen, oder braucht man ihn noch?
Florian Opperer, Grafing

__1.__ Die Mega-CD kommt hierzulande Anfang September heraus. Anders als in anderen europäischen Ländern kriegt Deutschland nicht die Original-Version, sondern die Mega-CD 2, zusammen mit dem Mega Drive 2. Der Unterschied zwischen den ersten und zweiten Versionen ist rein äußerlich! Die zweiten Versionen sind für Sega ganz einfach preiswerter herzustellen, aber sie funktionieren genauso wie die alten.
__2.__ Alle frühen MD-Spiele werden perfekt auf dem Mega Drive 2 spielbar sein! Wie schon erwähnt, gibt es keine technischen Unterschiede zwischen Alt und Neu.
__3.__ Es gibt keinen Grund, Deinen Mega Drive zu verkaufen, außer, Dir gefällt das neue Design besser und Du bist sehr modebewußt.

STREET FIGHTER II
Ich habe 3 Fragen an Euch?
1. Was nützt der Einbau eines amerikanischen/japanischen Sprachchips beim Mega Drive?
2. Ich habe gehört, daß Street Fighter 2 von Capcom im Juni in den USA für den Mega Drive auf den Markt kommen soll. Stimmt das?
3. Wenn ja, wann kommt es in Deutschland auf den Markt?
C. Westphal, Elmshorn

__1.__ Es ist nützlich, wenn Du japanische und amerikanische Spiele auf Deinem europäischen Gerät spielen willst. Eine solche Veränderung würde allerdings die Garantie auf Deinem Gerät ungültig machen. Ein solches Unternehmen ist nur einem



qualifizierten Techniker zu empfehlen!
2/3. *Es stimmt, daß Capcoms Street Fighter II fürs Mega Drive erscheinen wird (siehe Preview in dieser Ausgabe). Es soll in Amerika im September und kurz darauf in Europa auf den Markt kommen. In dieser und den kommenden Ausgaben bringen wir Euch exklusive Infos und Poster zu einem der Hits des Jahres.*

CONTROL PAD
Gibt es ein Control Pad mit 6 Knöpfen?
Georg Lill, Schifferstedt

Es gibt einen Control Pad mit 6 Knöpfen (sieben, wenn Du den Modus-Button oben rechts mitzählst), er gehört zur Standardausführung des Mega Drive 2. Für Street Fighter II werden die zusätzlichen Knöpfe (x , y und z) auf jeden Fall sehr nützlich für die Spezialbewegungen sein, aber sie werden auch für andere Spiele, die für Ende des Jahres geplant sind von Nutzen sein. Dieser Control Pad ist in Kürze über Sega erhältlich.

PROBLEME MIT DEM GAME GEAR
Obwohl ich ein großer Game Gear-Fan, bin ich sehr enttäuscht von der Qualität des Zubehörs. Ich habe kürzlich zwei Power-Adapter gekauft und mit beiden war etwas nicht in Ordnung. Als der erste kaputt ging, habe ich ihn ins Geschäft zurückgebracht und mein Geld zurückverlangt, aber der Verkäufer meinte, ich hätte den Adapter überstrapaziert. Das ist aber unmöglich, denn ich hatte ihn erst 2 Monate!

Nach einiger Zeit habe ich mir einen neuen gekauft und dasselbe ist mir wieder passiert! Natürlich war ich ganz schön sauer. Ist das Geschäft für die Ersetzung der Ware verantwortlich oder Sega?
D. Behrenbrecht, Stuttgart

Du bist offensichtlich einem echten Fiesling von Verkäufer untergekommen. Gesetzlich gesehen ist der Großhändler verantwortlich, wenn man in einem Laden ein beschädigtes Produkt kauft. Hast Du Deine Eltern mal mit in den Laden genommen? Oft nehmen Verkäufer die Beschwerden von Erwachsenen ernster als die von Kindern. Wenn das nicht hilft, verlange den Geschäftsführer. Wenn das Gerät allerdings ein offizielles Sega-Produkt ist, solltest Du Dich an die Kundendienstabteilung von Sega wenden.

RIVALITÄT
Ich möchte im Namen aller schreiben, die sowohl ein Mega Drive alsauch ein SNES besitzen! Ich finde es ziemlich schlimm, wie weit die Rivalität zwischen Besitzern der verschiedenen Systeme gegangen ist. Viele Leute haben ja richtige Haßgefühle gegen Besitzer des jeweils anderen Systems entwickelt und lassen echte Haßtiraden los. Solche Leute haben ja wohl einen sehr niedrigen Intelligenzquotienten!

Meine Freunde und ich finden, daß jedes Gerät seine guten und schlechten Seiten hat und daß diese Leute endlich mal erwachsen werden sollen!
Peer Kasilski, Dortmund

Wir könnten Dir nicht mehr zustimmen, Peer! Manche Briefe und Zeichnungen, die wir so zu dem Thema bekommen sind ohne Zweifel jenseits des guten Geschmacks. SegaPro hat sich ja auch schon "schuldig" gemacht, ein paar harmlose Beispiele abzudrucken, aber immer, so möchten wir betonen, mit einem Augenzwinkern! Wir glauben auch, daß die große Mehrzahl unserer Leser das so verstanden hat. Man sollte doch nie vergessen, daß es sich "nur" um ein Spiel handelt. Also, Leute, behaltet den Humor im Sinn!

MEGA-FRAGEN
Ich bin seit zwei Monaten stolzer Besitzer eines Mega Drives und habe ein paar Fragen an Euch:

1. Wann wird es "Streets of Rage III" fürs Mega Drive geben?
2. Gibt es Alien I und II auch fürs MD?
3. Gibt es eine BatMobil Runde im Spiel "Batman II" für den MD und wie erreicht man sie?
Name verlorengegangen.

1. *Das ist sehr wahrscheinlich, das Gerücht geht um, daß Streets of Rage III auf einem 24MBit-Modul erscheinen wird, aber, wie gesagt, es ist nur ein Gerücht, doch bei der Popularität des Spiels wäre es verwunderlich, wenn es keinen dritten Teil gäbe.*
2. *Nein, es gibt diese Spiele nicht auf dem Mega Drive und es sieht*



auch nicht so aus, als ob sie noch dort auftauchen werden, die Alien III- Veröffentlichung liegt immerhin schon eine ganze Zeit zurück. Die Idee der Filmlizenzen liegt ja darin, daß sie zeitlich so nah wie möglich mit der Veröffentlichung des Films oder Videos zusammenfallen; siehe Last Action Hero, Cliffhanger, Jurassic Park.

***3.** Die Batman-Serie ist ein bißchen verwirrend: Zuerst kam Batman, dann: Batman: Return of the Joker und zu guter Letzt: Batman Returns. Welches Spiel nun "Batman II" ist, sei dahingestellt, aber, um die Frage zu beantworten: Keines der Spiele hat eine Batmobil-Runde. Jedenfalls nicht auf dem Mega Drive, die Mega-CD-Version hat allerdings eine sehr gute!*

TRANSPORTMITTEL

Zum ersten Mal sah ich SegaPro, als ich im Kaufhaus gerade an Batman Returns herumdaddelte(?). Jetzt kaufe ich SegaPro regelmäßig. Wenn ich nicht gerade Ihre Zeitschrift lese, sitze ich bestimmt vor meinem Game Gear. Doch nun zu meiner Frage: Werden Sie mir eher zu einem
Game Gear Koffer von Nuby oder zu dem Carry All von Sega raten?

Und noch etwas: Nichts läge mir ferner als Nintendo-Besitzer zu kritisieren, aber ich finde Segasticks und -Pads einfach handlicher und bequemer als die von Nintendo-Konsolen und Handhelds. Als ich vor kurzem noch ein NES-Freak war, hatte ich nach mehrstündigem Spielen immer Blasen an den Fingern. Nachdem ich auf Game Gear und Master System umgestiegen bin, passiert mir das nicht mehr, woran liegt das? Hat Nintendo schlampigere Designer und Tester?

Sebastian Kress, Mainz

Beide Koffer sind empfehlenswert. Du solltest Dir einfach beide ansehen und den wählen, dessen Stil Dir besser zusagt. Da wir ein Sega-Magazin sind, könnten wir natürlich hier: "Ja, aber sicher"' rufen, aber die Wahrheit ist ganz einfach, daß verschiedene Leute verschiedene Dinge bevorzugen: Genauso wie Du Sega-Joypads bevorzugst, sehen andere Leute es genau umgekehrt; klar, oder nicht?! Es gibt sogar Streitigkeiten, was die verschiedenen Sega Joypads betrifft, das Sega-Team z. B. bevorzugt zweifellos den alten Mega Drive-Joypad gegenüber dem neuen, kleineren 6 Button- Joypad vom MD 2.

VERNACHLÄSSIGT

Sehr geehrte Damen und Herren,
Erstmal ein herzliches Lob für Ihre Zeitschrift. Die Informationen sind gut und haben mir schon oft geholfen, auch beim Kauf meiner Spiele.

Jetzt brauche ich mal Eure Hilfe:
Für das Spiel "The Flintstones" bin ich anscheinend nicht schlau genug. Eurer Beurteilung zufolge ist das Spiel nur geeignet für Anfänger und ich schaffe es noch nicht einmal, die Mauer in der vorgegebenen Zeit zu streichen. Gibt es dabei einen Trick?

Für Eure Hilfe wäre ich sehr dankbar!!

Jetzt habe ich noch eine Kritik am Segaprogramm: Meine Freundin und ich spielen häufig zusammen. Wir sind beide über 30 Jahre und gehören also schon zur älteren Spielergeneration. Beide besitzen wir kleine Apparate: Sie einen NES und ich den Master.

Im Vergleich schneidet der Master allerdings wesentlich schlechter ab als der NES: Nintendo hat für seinen "Kleinen" viel mehr 2 Spieler-Games als Sega.

Sega entwickelt anscheinend gute Spiele nur für seinen Mega Drive. Wieso eigentlich? Warum ist der Master so ein Stiefkind für Sega?

Sybille Pfeiffer, Frankfurt

Flintstones, MS, Levelauswahl: Auf dem Levelscreen nach oben drücken, dann rechts, rechts, 'runter, 'runter, 'runter, dann viermal nach links. Das Spiel ganz normal beginnen, dann "Pause" drücken Knöpfe 1 und 2 gedrückt halten, dann drücken, wie folgt: nach oben (für Level 1), rechts (für Level 2), 'runter (für Level 3), links (für Level 4) und jetzt sollte es klappen.

Das Master System ist außerhalb Europas nahezu unbekannt, kaum ein MS-Spiel wird in Amerika oder Japan entwickelt, die allermeisten Spiele sind ausschließlich europäischer Machart, es ist also ganz natürlich, daß es weniger gibt. Es ist zwar richtig, daß Sega mehr Spiele fürs Mega Drive entwickeln, aber das heißt nicht, daß die existierenden MS-Games eine schlechtere Qualität haben: Niemand wird die Qualität solcher Spiele wie Wonderboy in Monsterworld, Streets of Rage, Krusty's Fun House und Land of Illusion bestreiten. Außerdem in Planung: Streets of Rage II, Sonic Chaos, Chuck Rock 2, Super Off Road, Road Runner, Cool Spot, Desert Strike, James Pond, Star Wars usw. usw. Einen Mangel an guten Spielen kann man das doch gar nicht nennen!



Danke für alle Zeichnungen, die Ihr uns geschickt habt! Jeden Monat drucken wir Exemplare von 'Pro-Künstler'...weiter so!

Vielen Dank allen Leuten, die uns so eifrig geschrieben haben; weiter so Fans, alle Eure Einsendungen werden mit Interesse gelesen. Bitte verseht Eure Einsendungen mit Eurem Namen und Adresse! Veröffentlichung soweit möglich. Das Recht, Briefe zu kürzen, behalten wir uns vor. Die beste Einsendung wird mit einem SegaPro
T-Shirt ausgezeichnet!

Also greift zum Griffel, Bleistift, Pinsel oder was auch immer und legt los, wir warten sehnsüchtig auf Eure Post! Schreibt an:

SegaPro
Leserservice
Postfach 101 905
44719 Bochum

GAME OVER



Nachdem die Menschheit einen biologischen Kreis vollzogen und die Perfektion eines meisterlichen Systems, den Gatefold Computer, entwickelt hat, beginnt ein allgewaltiger Kampf. Dr. Edwin Feace, das Genie hinter dem ganzen Geschehen, ist in Schwierigkeiten. Seine Kreation ist völlig außer Kontrolle geraten und nur wenige werden den Kampf überleben.
Sol-Feace ist das Raumschiff der Zukunft, das dringend einen Piloten benötigt.

GAME OVER SCREENS

Dieser Game Over-Beitrag Kommt von Heinrich Reutermann aus Zürich



Der Computer sieht ja nicht gerade gesund aus. Er verliert viel Energie und nichts kann ihn davon abhalten, das Schalterchen zu bedienen.

Die Banditen sind im Anflug! Wir werden es ihnen schon zeigen, alles festhalten!

SOL FEACE



Wow, guck' dir das an, Liebchen! Der Himmel ist golden und wir haben soeben die Welt vor totaler Zerstörung gerettet. Sind wir nicht wundervoll!

Ich werde Euch alle in Rudi Carrell-Doppelgänger verwandeln...

Puh, das ist ja gerade nochmal gutgegangen! Also, ich weiß auch nicht...da rettet man die Welt und als Dank versucht so ein Stück intergalaktischer Müll, einen vom Himmel zu hauen.





Das wär's für heute, Leute! Haltet die Augen offen für weitere Abenteuer mit Dr. Feace und seiner verrückten Mannschaft.



DAS MOGELMODUL

KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!

MEHR
LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER

JE NACH SPIEL :

UNENDLICHES LEBEN
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN
UNBEGRENZTE POWER
HÄRTER ZUSCHLAGEN
HÖHER SPRINGEN
IN JEDEM LEVEL STARTEN
UND VIELES MEHR





MIT ACTION REPLAY KANNST DU DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN.

KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS .

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:



MITGLIEDSKARTE DES



FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS HOTLINE, NEUIGKEITEN ANGEBOTE U.S.W.

FÜR GAME BOY™
NUR DM 99,-



FÜR SUPER NES™
NUR DM 149,-



FÜR NES™ NUR DM 99,-

UNBEGRENZTE MOGEL CHEATS mit EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER

FÜR SEGA MEGA™
NUR DM 149,-



FÜR GAME GEAR™
NUR DM 109,-



FÜR MASTER SYSTEM™
NUR DM 99,-

ACTION REPLAY FÜR SNES FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER. HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!!
Mit orginal deutscher Anleitung, Action Replay Club-karte, deutscher Verpackung und Eurosystems-Garantie



WICHTIG
ACTION REPLAY IST NICHT ENTWICKELT, WIRD NICHT HERGESTELLT UND VERTRIEBEN DURCH NINTENDO INC. ODER SEGA ENT. LTD.

DATA Flash GmbH

DIREKT-BESTELLSERVICE:
TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR....
ALLEIN-DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND
DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34 46446 EMMERICH
FAX 02822 68547
VERSANDKOSTEN DM 10,- BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

AUCH ERHÄLTLICH BEI
TOYS"R"US
UND BEI ALLEN allkauf SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN
EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. EDE NETHERLANDS